週刊 スパロボF～完結編～ 絶対、役に立つ驚異の 巻頭62ページ総力特集!!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998/vol.13
5/1
特別定価380円

徹底攻略!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
ヴァンパイア セイヴァー
機動戦士ガンダム ギレンの野望

巻頭62ページ
スーパーロボット大戦F～完結編～
発売直前総力特集第一弾!
・初めてでも安心、スパロボF・システム詳細解説!
・スタートから10面分をぶっちぎり徹底攻略!!
・第42～49話を先取り大紹介!!
・超見やすい、キャラ&ユニットデータ満載!!
・プロデューサー寺田貴信氏、発売直前インタビュー

サクラ大戦情報といえばサタマガ!
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

特報!
ガングリフォンII
ブラック／マトリクス
アンジェリーク デュエット
少女革命ウテナ いつか革命される物語

SOFT BANK
SEGASATURN

© セガ・エンタープライゼス
© SNK 1997

SEGASATURN
This is COOL
4月だ！
セガサターン、シロ！
せがた 三四郎

新しい恋と新しいゲームが芽生える季節だ！思いっきりシロ！

サクラ大戦2～君 死にたもうことなかれ～

好評発売中 6,800円(税別)

平和な一時にそれぞれの青春を謳歌していた「帝国華撃団」の乙女たちだったが…。邪なる呪術を用い「魔」を操る「黒鬼会」とは？その野望は？帝都東京を覆う悪の闇。太正十四年、乙女たちの戦いは終わらない。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998
©RED 1996,1998

ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～

4月発売予定 5,800円(税別)

好評の前作から更に超々パワーアップ！戦闘シーンの興奮を高めるゴチャキャラバトルの戦略性がUP！イベントシーンでキャラがしゃべる！世界が広がる！シミュレーションRPGなら、これだ!!

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998

シャイニングフォースIII
シナリオ2 狙われた神子

4月29日発売予定 4,800円(税別)

3部作すべてが完全なる時間と世界の共有性をもつ、新機軸シュミレーションRPGが、いよいよ、その真価を発揮する。シナリオ1での冒険の軌跡が、今ここに新たな感動と発見の冒険へと広がっていく。

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,
1992,1993,1997,1998

ヴァンパイア セイヴァー

好評発売中 5,800円(税別)※

拡張ラムカートリッジ4MB専用でアーケードの興奮を再現！アーケード版「セイヴァー」では登場しなかったキャラも含む、歴代ヴァンパイアシリーズキャラ総出演の完全版です。

©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.

ボンバーマンウォーズ

好評発売中 5,800円(税別)

あのボンバーマンがなんと思考型のウォーゲームになった！タイムカウント爆弾をじっくり考えて、配置して、敵をドカーンと吹き飛ばしちゃえ！君はダークボンバーを倒せるか？！対戦モードもあるよ。

©1998 HUDSON SOFT

スーパーロボット大戦F 完結編

4月23日発売予定 6,800円(税別)

最終作戦始動！スーパーロボット大戦の秘密と謎が解明される。豪華声優陣130名に、前作を上回るシナリオボリューム。伝説巨神イデオン、ガンバスター、マジンカイザーなど、最強ユニットも登場だ！

©葦プロ ©GINAX/Project Eva・テレビ東京 ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GINAX ©BANPRESTO 1998

※ソフト単価 5,800円　拡張RAMカートリッジ4M同胞版 7,800円

緊急連絡!! わたくし、せがた三四郎のテーマ曲「セガサターン、シロ！」のCDが発売中だ！なんと全国のセガカラでも歌えるぞ!!よろしく！
(発売／販売元：ワーナーミュージックジャパン) WPDV-7138 ¥1,020(税込)

セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。今月のミス・セガサターンフェスタ 下谷 仁美さん

〒144-8531東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月～金10:00～17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社セガ・エンタープライゼス

Contents

セガサターンマガジン
1998年5月1日号 vol.13
1998 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

P18 巻頭62ページぶっちぎり！ 発売直前爆裂特集!!

スーパーロボット大戦F ～完結編～

第1週 徹底攻略編

P24 「スパロボ」初心者にも安心
システム解説編

P50 攻略の前に、第42話以降のシナリオをちょっぴり紹介
シナリオ紹介編

P56 キャラクター＆ユニットのデータ満載
データ攻略編

P76 「スパロボ」プロデューサーに突撃インタビュー
寺田氏インタビュー＆予告編

P80 サタマガ流精密チャートで完全攻略!!

サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

P88 特報！ 話題作の最新情報盛りだくさん!!

NEW! **アンジェリーク デュエット**

NEW! **DRUID～闇への追跡者～**

ブラック／マトリクス

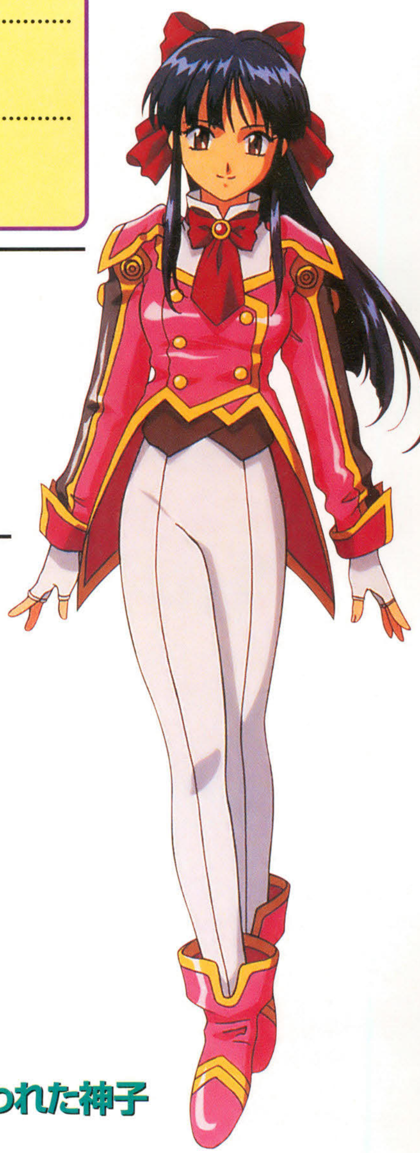
P126 **ヴァンパイア セイヴァー**

少女革命ウテナ いつか革命される物語

メルティランサー Re-inforce

ガングリフォンII

シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子



© 1998 SOFTBANK Corp.,ALL rights reserved. No material in this publication may be reproduced,in whole or in part,in any from without permission ,Printed in Japan

••••••••SEGASATURN PRESS!!••••••••

P150 **NEW RELEASE TITLE**
最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
王様げーむ/AI将棋2/GT24

P152 **COMING SOON SOFT**
発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
SUPER TEMPO/ラングリッサーV the end of Legend/ひみつ戦隊メタモルV

P162 **SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE**
発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
機動戦士ガンダム ギレンの野望/ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～/わくわくぷよぷよダンジョン
RIVEN THE SEQUEL TO MYST

P204 **AM1研だいなまいと!**
緊急発表「ダイナマイト刑事2」!
今度は船上が舞台だ!!

P4 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P8 セガサターンマガジンデータステーション
新作ソフト発売スケジュール
P13 セガサターン読者レース
P97 読者投稿コーナー
LETTERS PARK めざせ投稿KING!!
P102 プロ野球チームもつくろう！
えきさいてぃんぐスタジアム
P104 ガングリフォンII
日本外人部隊広報課分室
P106 Hyper COLUMN FREE TALK GALLERY
P107 コミックサタマガ／おおひなたごう
P108 チンチコーレ！「街」／街の掲示板
P109 攻略DATAフォーカス
THE HOUSE OF THE DEAD
ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～
P188 集中連載攻略 Roll up!! 彩のラブソング
きらめき高校文化祭 バンドコンテストへの道 Vol.2
P189 仙窟活龍大戦 カオスシード
ダンジョン・ジャーナル
P190 バロック▼インテルルディウム
P192 イマディオクラブ
P194 デビルサマナーPARADIGM X
サタマガフォーラム
P195 SEGA AM分室 FLAT OUT！
P198 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
P202 電脳戦機バーチャロン X-Over
P206 セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
P208 Sunny Side SNK
P211 ゲームとアートの微妙な関係
P212 箱崎の母的占い
P213 裏技の極
P214 セガサターンソフトレビュー
P216 読者プレゼント

表紙イラスト:「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」
イラスト製作:森気楼
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)
© SNK 1997

GAME INDEX

あ
アンジェリーク デュエット P88
ヴァンパイア セイヴァー P126
AI将棋2 P151
王様げーむ P150

か
ガングリフォンII P104,142、214
機動戦士ガンダム ギレンの野望 P162
ゲームで青春 P214

さ
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97 P170
サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ P80
ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～P114
THE HOUSE OF THE DEAD P109
GT24 P151
シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子 P146
少女革命ウテナ いつか革命される物語 P136
SUPER TEMPO P152
スーパーロボット大戦F ～完結編～ P18,215
仙窟活龍大戦 カオスシード P189

た
ツアーパーティー 卒業旅行にいこう P215
デビルサマナー ソウルハッカーズ P194
ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 ～彩のラブソング～ P188
ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～ P176
DRUID～闇への追跡者～ P90

は
ひみつ戦隊メタモルV P158,215
ブラックマトリクス P92
プロ野球チームもつくろう！ P102

ま
街 P108
メルティランサー Re-inforce P140

ら
ラングリッサーV the end of Legend P156
RIVEN THE SEQUEL TO MYST P184

わ
わくわくぷよぷよダンジョン P180

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK ランドマーク

TOPICS

ゲーム、ミュージカル、プリペイドカード 4月4日は歴史的な「サクラ」記念日！

「サクラ」を買い求める人の行列は、午後3時になっても続いた。店員に混じってセガ竹崎氏、レッド奥村氏の姿も。

さわやかな春晴れとなった4月4日は、待ちに待った「サクラ大戦2」の発売日。この日は、ミュージカルの開幕、都営地下鉄・京浜急行線でプリペイドカードの発売もあり、どこもかしこも「サクラ」一色。日本一のゲーム販売激戦区である秋葉原では、各ショップの店頭から『檄！帝国華撃団』が響き渡り、午前9時にはすでに「2」を待ちわびる人の行列が道を埋め尽くしていた。セガ・CSプロモーション部によると、「発売日から数日で、出荷した初回限定版50万本のうち9割以上を販売し、リピートも随時かかっている」とのこと。やはり春は「サクラ」が強し。

秋葉原にショップを構える、メッセサンオーの店内は「サクラ」グッズでドレスアップ！ ソフトを購入した人に抽選でオリジナルグッズがプレゼントされるという、嬉しい特典もあった。

真宮寺さくらが贈る 太正浪漫のラジオ番組復活！

4月6日より、ニッポン放送で「サクラ大戦 お台場放送局」（毎週月曜21:20〜21:50）が開局したが、4月12日からは、東海ラジオ（毎週日曜24:30〜25:00）と朝日放送（毎週日曜25:00〜25:30）でも放送を開始。パーソナリティは、昨年の「帝撃通信局」に引き続き真宮寺さくら。「2」の世界となる、太正時代のラジオ局を再現する。

ミュージカルのPRのために、佑香ちゃんと『ゲルゲットショッキングセンター』（ニッポン放送）に出演した〝さくら〟さん。今後のサクラワールドの情報は「お台場放送局」にて。

NEWS

セガの誇るAMプレイスポット 今度は浜大津アーカスに登場!!

新規プレイスポットとして期待されている滋賀・浜大津アーカスに、アミューズメント施設「セガアリーナ浜大津」が4月23日よりオープンする。「ロストワールド・スペシャル」をはじめとした最新アトラクション5機種に加え、従来型のアミューズメントマシン200台ほどが設置される予定だ。この地区には宿泊施設も完備されているので、近場の人はもちろん、遠方の人も安心して出かけられる。ゴールデンウィークの予定がまだ決まっていない人は、スケジュールに加えてみてはいかがだろうか。

京阪電車・浜大津駅前／JR東海道本線・大津駅より徒歩10分／車で大津ICから北へ約5分（有料駐車場あり）。

テーマを「祭り」とした「セガアリーナ浜大津」では、全長8メートルの巨大ダルマが来場者を出迎える。

お詫びと訂正■弊誌Vol.12のLANDMARKにおいて、「ミュージカル『サクラ大戦』開幕」の記事中で、出演者の“寿ひずる”さんのお名前に誤りがありました。関係者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びし、ここで訂正させていただきます。

NEWS セガ、アーケードの新作を2タイトル発表！

ダイナマイト刑事2

去る４月９日、東京湾をクルーズする豪華客船にて「ダイナマイト刑事２」の発表会がプレス向けに催された。今回はモデル２基板の力を得て、ますます過激な作品に仕上がっているようだ。

いまだファンから熱烈な支持を得ているこのシリーズ。204ページのAM1研コーナーを要チェック！

東京湾上で発表！

「ダイナマイトクルーズ」と銘打たれた、今回の発表会。ゲームの舞台同様、豪華客船で催された。

P204へGO!

キャラ選択やルートの分岐など新要素が追加された。冷凍マグロや寿司といった武器（!?）にも注目！

バーチャストライカー2 バージョン'98

アーケードで根強い人気を誇るサッカーゲーム「バーチャストライカー２」の'98年バージョンが発表された。出場24カ国がすべて'98年ワールドカップと同じになり、しかも日本のユニフォームも代表チームと同じデザインを使用。これで感情移入度がグンとアップしたのはもちろん、ゲームバランスや戦術までも奥深くなっているのだ。気になる稼働時期は５月とのこと。なお、詳細は次号のAM2研コーナーにて紹介しよう。

日本のユニフォームが、'98年W杯代表チームと同じに。ボールも公式になった。

NEWS ぷよぷよグッズがより身近に ぷよまん本舗原宿店オープン！

４月４日、関東地区では初のぷよまん本舗が原宿竹下通りのプリントハウス内にオープンした。これで、今までは関西の一部地域や通販でしか手に入らなかったぷよぷよグッズやぷよまんが東京でも買えるようになったわけだ。当日は朝６時半から熱心なファンが行列を作り、コンパイルに熱い「ガンバレ!」エールを贈っていた。

仁井谷社長によるテープカット。「ゲームファンの方はぜひご来店ください」とのこと。

EVENT サタマガでおなじみ、篠原直美 デビューCD発売記念イベント開催！

ハウス食品の『こうばしコーン』のCFで一躍有名になり、本誌３月６日増刊号などにも登場してくれた篠原直美ちゃん。彼女が『amber』（ワーナーミュージック・ジャパン）でCDデビューを飾ったことは以前にもお伝えしたとおり。そのCDデビューを記念したイベントが４月５日に開催。透き通る声が印象的な直美ちゃんに、会場に駆けつけたファンも大満足だった。

趣味でギターの練習をしており「将来は作曲もできたらいいな」と語る直美ちゃん。今後もラジオにドラマにと積極的な活動に期待しよう。

PRESENT 発売前の「Code R」を楽しもう クイズに答えて体験版をゲット

レースとアドベンチャー、どちらの要素も楽しめる「Code R」。クインテットから５月発売予定だが、４月17日〜５月８日まで、発売に先駆けて体験版をプレゼント。以下のクイズに答え、エッソ石油（株）協力で話題性も高いこのソフトの体験版をぜひ手に入れよう。

応募方法

①クイズの答え、②郵便番号（７桁表記）、③住所、④氏名、⑤年齢、⑥電話番号、⑦よく読むゲーム雑誌を記入して、〒215-0034 神奈川県川崎市麻生区南黒川11-2 株式会社クインテット「コードR係」まで。数に限りがあるので早めに応募しよう。

クイズ（○の中に1文字入れた答えをハガキに記入しよう）

「ゲーム中で主人公が給油しているのはエ○ソ・サービス・ステーションです」

TOPICS この秋バンダイが任天堂に挑む！

2千万個を出荷した「たまごっち」の最新作も登場する!?

バンダイがこの秋にも携帯型ゲーム機を発売することが明らかになった。約2.5インチの高解像度白黒液晶画面を搭載した横型のポケットサイズで、通信機能もあるなど、現在独走状態のゲームボーイポケットと直接競合するハードのため、バンダイと任天堂の関係も注目される。具体的なスペックについては「近く発表予定」（バンダイ・エレクトロニクス事業部）とのことだが、縦方向に持ち替えて楽しむこともできるなど、機能も豊富で、しかも5,000円程度での登場となりそうだ。

対応ソフトも大ヒットした「たまごっち」や得意のキャラクターものなどをバンダイグループ内で開発するとともに、プレイステーションなどでヒットタイトルを制作している大手ソフトメーカー十数社とサードパーティ契約を結んでおり、発売時には20タイトル近くが3,000〜4,000円程度でリリースされる見込みだ。

ゲームボーイ

EVENT

ゴールデンウィークはジョイポリスがおもしろい!

フランス一色の東京ジョイポリス

4月29日〜5月5日、お台場・東京ジョイポリスでは「FRANCE FAIR in TOKYO JOYPOLICE」(10:00〜23:30)を開催。6月発売予定のサターンソフト「ワールドカップ'98フランス 〜Road To Win〜」の発売記念イベントとして、渡仏する応援旗への寄せ書きや、ゲームイベント、タッチ&トライコーナーを設置。来場した人に抽選でフランスグッズかセガグッズをプレゼントする特典もある。

フランス人もしくは、フランスの査証があるパスポートを提示すれば、なんと入場無料。まさにフランスづくしのジョイポリスだ。

「モンマルトルの画家通り」を再現
パリの風景をバックに似顔絵を描いてもらえる(有料)。また、用意されている画材で自由に絵を描ける。

オープンカフェコーナーの設置
3階の一角をオープンカフェ風に演出。4/29、5/3〜5には大道芸のパフォーマンスが。また、オリジナルのフランス仕様プリクラを設置。

レンタサイクルサービス—気分はフランス散策—
アトラクションセット券を購入した人に自転車を無料で貸し出し(時間制限あり)。

ジョイポリス4館がSFXに彩られる!

東京・新宿・横浜・福岡各館では、4月25日〜5月5日まで、5月2日に公開するSFX映画「スターシップ・トゥルーパーズ」のプロモーションイベントを実施する。この映画の前売りチケットで東京を除く3館の入場が無料になるほか、関連グッズの展示、映画にちなんだ「バグズ・ランチ」などの軽食メニューも用意され、映画の雰囲気満点。Tシャツなどが当たるプレゼントイベントにも参加したい。

未来世界の人類と昆虫型エイリアン"バグズ"との戦いを描く。全国東宝洋画系にてロードショー。

©Touchstone Pictures, Inc and Tri-star Pictures, Inc.

5月2〜4日の3日間イベント
「最新SFXと映画の現在」トークショウ
(司会:日本SFXのクリエイター大口たかゆき氏)

アトラクションパスポート登場!

東京JPでは、アトラクションが1日中遊び放題となる、お得なアトラクションパスポートを導入(入場料別)。大人(高校生以上)3,500円、小人(小・中学生)3,300円(館外、前売りは入場料込みでそれぞれ3,800円、3,600円)。

新宿JPに新アトラクション!

4月25日より、新宿JPでは京都JPオープンに際して新しく導入された「ミステリー ウォーク」と「カートゥーンストリート」の2つのアトラクションを楽しめる。

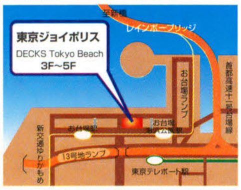
ジョイポリスに設置されたヒントで事件を解決。

ミステリー ウォーク

専用の手帳にスタンプを押して、マンガを作ろう!

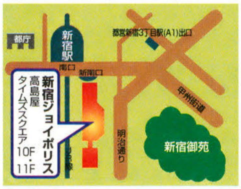
カートゥーンストリート

東京ジョイポリス



臨海新交通ゆりかもめ・お台場海浜公園駅徒歩2分、臨海副都心線・東京テレポート駅徒歩5分。

新宿ジョイポリス



JR新宿駅新南口徒歩1分、南口より徒歩3分。タカシマヤタイムズスクエア内。

横浜ジョイポリス

JR根岸線石川町駅徒歩15分、横浜駅東口、桜木町駅北口から横浜市営バスで「貯木場前」下車徒歩1分。

福岡ジョイポリス

JR博多駅より徒歩10分、地下鉄中洲川端駅より徒歩10分、祇園駅より徒歩7分。

空の雫
聖飢魔II
BMG/1,020円

4・22発売

デーモン閣下の透き通りよく伸びるボイスが生かされた、幻想的なロックが響く。ミサ(ライブ)ツアーの予定もあるので、今後も要チェック!

閃光—ひかり—のVEIL
MAX
エイベックス/1,020円

4・22発売

3月からライブツアーを展開する傍ら、待望の新曲を発売する。一定のリズムにキャッチーなメロディがうまく乗ったダンス・ミュージック。

バナナチップス
少年ナイフ
ユニバーサルビクター/1,019円

4・22発売

テレビ朝日系アニメ『みいファぷー』エンディングテーマ曲。かわいい女性の歌声が、バナナチップスのフレーズを繰り返す印象的なポップス。

帰り道〜Love me tender
真田カオル
エイベックス/1,020円

発売中

エステdeミロードのCFソングであるこの曲は、真田氏自らがプロデュースするD-LOOPの『Love me tender』に新しくアレンジを加えたもの。

DRAGON FORCEII 〜神去りし大地に〜 オリジナルサウンドトラック
マーベラスエンターテイメント/2,310円

4・17発売

オーケストラ調の音楽で繰り広げられるドラゴンフォースワールドがCDで堪能できる。もちろん、作曲は田中公平、歌は岩男潤子、という主題歌もすべて挿入だ。

慟哭そして… オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション
ファーストスマイル・エンタテインメント/3,568円

4・17発売

サターンで話題を呼んだ、トラップアドベンチャーのサントラが、ゲーマデリックのSINが手がけたサウンドと、声優陣のボイスを全収録して2枚組で発売。

プリンセスクエスト オリジナルサウンドトラック
サイトロン/2,940円

4・17発売

すぎやま現象氏のイラストが美しい同名RPGのサントラがついに登場。出演声優による歌やオールカラーブックレットなど、ボリューム満点の内容になっている。

ラピッドリバー アーケードサウンドトラック014
ワンダースピリッツ/2,243円

4・17発売

アーケードで川下りの臨場感が楽しめる体感ゲームの、迫力満点のサントラが発売される。オリジナルのほか、アレンジ楽曲も2曲加え、特典も付いている。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項:①氏名(フリガナ)②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.13 LANDMARK(プレゼント商品名またはイベント名)」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは4月30日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

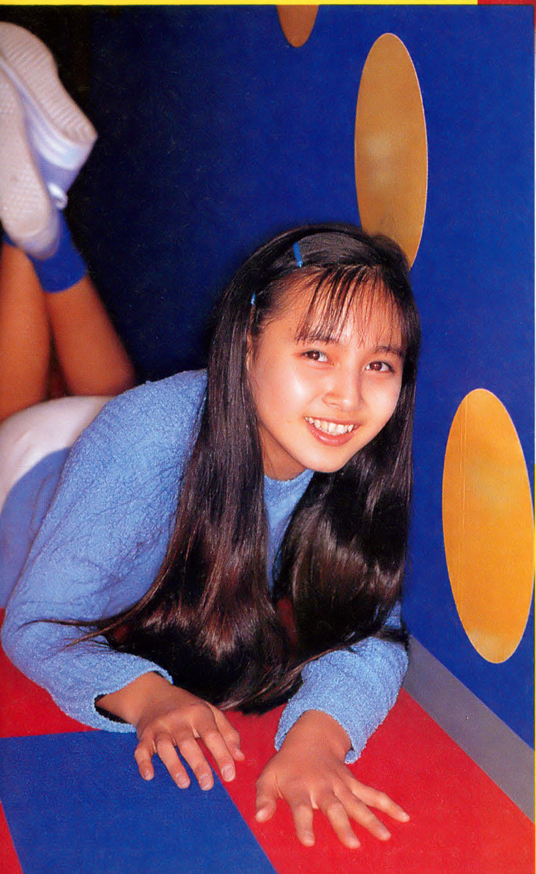
加藤夏希

●第3代Genkiイメージガール

先日の「東京ゲームショウ」でイベントに出演した、元気イメージガールの加藤夏希ちゃん。12歳の愛らしい素顔に迫った。

加藤　今日が初めてのステージなので緊張しました。ゲームの説明の時に、言うことをちょっと変えようかなって思ったら、説明する内容があべこべになっちゃって(笑)。
——イメージガールに応募したのはどうして？
加藤　ゲームが好きなので、やってみたいなって思って。サターンのゲームで持っているのは、「スレイヤーズ」「ナデシコ」、あと「大運動会」です。アニメも大好きで、アニメの雑誌をよく買ってます。実は……将来は声優さんになりたいんです。声優さんって、声に感情がこもっててすごいなぁって。今、一番好きなのは林原めぐみさん。ああいう声優さんになれたらいいなって思ってます。
——ゲームショウで夏希ちゃんに会えなかった人のために、耳寄りな情報はありますか。
加藤　インターネットのホームページに、私のお部屋「NATSUKI's ROOM」(http://www.genki.co.jp/genki/i_girl/natsuki/index.html) があります。みなさん遊びに来てくださいね(笑)。今は夢に向かってがんばってます。応援よろしくお願いします！

林原めぐみさんが大好き
声優さんにあこがれてます



KATO NATSUKI

●プロフィール

1985年7月26日生まれ。3月に小学校を卒業したばかりの12歳の女の子だ。中学生になったら美術部に入りたいという彼女は、見た目もおっとりとした雰囲気だが、特技はスキー、テニス、ジャズダンスと、運動神経抜群。「今、友達との間で流行っているのは作り話。夢で見た出来事を話しながら、登場人物に友達の名前や性格を使って物語を作るんです。でも話はいつも変な方向に(笑)」。写真(左)は、ゲームショウでの元気(株)のステージイベントの様子。4月23日発売の「かっとびチューン」(PS)では、彼女をイメージした〝木下友香〟が家庭教師になったプレイヤーの教え子としてゲームに登場する。今度は夏希ちゃんの〝声〟にゲームで会いたい。

Vol.14
Today's Target of SATURN USERS

SEGA SATURN MAGAZINE

Weekly DATA STATION

サターン周辺のデータはコレでチェック！

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN It's NEW

期間に発売されたタイトルを総ざらえ！

4/11▶4/17に発売のHOTなタイトル

今週は「セイヴァー」が発売された。今後もこういった4メガRAM対応作品が出てきてほしいよね。また、新しい展開を見せた「ボンバーマン」や、マイクロキャビンの2本も要注目だ。

4/16 ヴァンパイア セイヴァー

カプコン／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／格闘ACT（4メガRAM必須）

これぞまさに「決定版」

人気シリーズとしてその地位を確立した「ヴァンパイア」。その3作目にあたる作品が登場だ。今回は新たに4キャラが参戦し、総勢なんと18名。アーケード版で惜しくも削られていた3名が復活しているのだ。システム面では「ガードキャンセル」ほかシリーズならではの要素を継承しつつ、キャラクターの真の力を解放する「ダークフォース」などのシステムが追加され、戦術の幅がより一層広がった。4メガRAM専用なので快適に遊べるぞ。

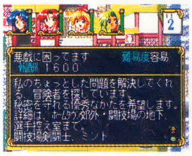
ドノヴァン・フォボス・パイロンも使用可能だ。

4/16 英雄志願 GAL ACT HEROISM

マイクロキャビン／6,800円／RPG

「英雄志願者」募集中!!

"英雄"を目指す少女たちが通う、冒険者養成学校。そこで2年半の修行を終え、いよいよ「実習期間」として冒険をして過ごすことになったアヤメ、メイ、ルリア。実際には、依頼斡旋所に登録されている依頼や、街の人から直接受けた依頼をやりとげ、その報酬を受け取る、という手順でゲームは進んでいく。クエストは十数本用意されており、1つのクエストは3時間くらいで終わる。続けて長い時間プレイできない人にもオススメ。



依頼は護衛・探索から人捜しまでさまざまだ。

4/16 X-MEN VS. STREET FIGHTER

カプコン／5,800円／格闘ACT（4メガRAM必須）

友情パワーで勝利せよ！

昨年末に発売され好評を得た作品が、ソフト単体のみで販売を開始。ただしプレイに4メガRAMが必要なのは変わりないので、その点には注意しよう。「VS」シリーズの特徴は、ド派手な演出と爽快な連続技、そして何と言ってもタッグバトルに尽きる。ピンチに陥った時に交代したり、チャンスがあれば超威力の協力攻撃を放ったりと、2対2の闘いならではの楽しさが味わえる。4メガＲＡＭによってテンポよくゲームを進められるのも魅力だ。

根強いファンの多い、マーヴルキャラも登場。

4/16 SAVAKI（サバキ）

マイクロキャビン／5,800円／格闘ACT

まさに"格闘技"ゲーム

ストイックなまでに打撃系格闘技を追求しており、"格闘技"ゲームと呼ぶにふさわしい作品。選択可能な流派は、空手やボクシングをはじめとした7種類。本作のポイントは、タイトル通り「捌き」動作にある。上中下段の捌きを使い分けて相手の攻撃を受け流し、そこで相手に生まれたスキを狙って反撃、なんてこともできる。「なんか難しそうだなあ」という人も、プラクティスモードが用意されているので安心だぞ。

果たして全7流派の頂点に立つ最強の格闘技は？

4/16 ボンバーマンウォーズ

ハドソン／5,800円／TAB

新機軸ボンバーマン登場

あのボンバーマンがテーブルゲームに!? ルールはボード上でユニットを操作し、敵のキングを倒す、もしくはキング以外の敵ユニットを全滅させれば勝ちという、いたってシンプルなもの。攻撃方法は"もちろん"爆弾。設置してから爆発までに時間がかかったり、爆発にまきこまれた他の爆弾が誘爆したりと奥が深い。また、本筋の「クエストモード」のほかに戦闘に専念できる「バトルモード」で友達と盛り上がるのもいいね。

バリエーションに富んだ全25面を制覇しよう。

番外編 拡張RAMカートリッジ4MB

グラフィック・サウンド・CDアクセスなどの点において、サターンの可能性を広げる周辺機器で、現在はソフト同梱販売のみ。また、従来の拡張RAM対応作品の中には、4メガRAMでは動作しないものもある。右の表を見てチェックしよう。

タイトル名	対応
ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）	◎
X―MEN VS. STREET FIGHTER（カプコン）	◎
GROOVE ON FIGHT（アトラス）	○
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	×
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）	○
サイバーボッツ―フルメタルマッドネス―（カプコン）	○
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（SNK）	○
サムライスピリッツ 天草降臨（SNK）	×
ファイターズヒストリー・ダイナマイト（セガ）	◎
マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	○
メタルスラッグ（SNK）	○
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）	○
リアルバウト餓狼伝説（SNK）	×
わくわく7（サンソフト）	○

表の見方■◎：完全対応。4メガRAMの力がフル活用される。○：従来の拡張RAMと同等の性能になる。×：非対応。4メガRAMでは動作しない。

© CAPCOM CO.,LTD.1997,1998 ALL RIGHTS RESERVED. © 1998 HUDSON SOFT © 1994,1996 MICROCABIN CORP. MARVEL COMICS,CYCLOPS,GAMBIT, JUGGEENAUT,MAGNETO,SABRETOOTH,STORM,WOLVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS.AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS,INC.AND ARE USED WITH PERMISSION. © 1997 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.MARVEL CHARACTERS,INC.

このページの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機能】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
ケーブル…対戦ケーブル
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック
ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月	23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	マルチ
	23日	ガングリフォンⅡ	6,800円	ゲーム アーツ/ESP	SHT	ツイン、ケーブル
	23日	ガングリフォンⅡ(対戦ケーブル同梱版)	8,000円	ゲーム アーツ/ESP	SHT	ツイン、ケーブル
	23日	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
	23日	スーパーロボット大戦F～完結編～	6,800円	バンプレスト	S・RPG	
	23日	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
	29日	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2 狙われた神子	4,800円	セガ	S・RPG	
	29日	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	29日	SUPER TEMPO	5,800円	メディアクエスト	ACT	
5月	7日	★EVE The Lost One & DESIRE バリューパック	9,800円	イマディオ	ADV	⑥、18推
	7日	★EVE The Lost One メルティランサー Re-inforce 体験版付バージョン	7,800円	イマディオ	ADV	⑤
	14日	バロック	6,800円	スティング	RPG	
	21日	メルティランサー Re-inforce	7,800円	イマディオ	SLG	③
	21日	メルティランサー Re-inforce(初回限定版)	8,800円	イマディオ	SLG	④
	21日	スーパーリアル麻雀P7	7,800円	セタ	TAB	18推、RAM対応
	21日	Find Love 2～The Prologue～	3,300円	ダイキ	ETC	18推
	21日	SHADOWS OF THE TUSK	6,800円	ハドソン	SLG	モデム
	21日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	6,800円	ビデオシステム	TAB	18推
	28日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
	28日	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド	5,800円	KSS	恋愛SLG	18推
	28日	グランディア～デジタルミュージアム～	3,500円	ゲーム アーツ/ESP	ETC	
	28日	GT24	5,800円	ジャレコ	RAC	
	28日	少女革命ウテナ いつか革命される物語	6,800円	セガ	ADV	②
	28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②、18推
	28日	電車でGO!	5,800円	日本フレックス	SLG	
	28日	ケリオトッセ!	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
	未定	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	SHT	
	未定	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
	未定	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
	未定	エルフを狩るモノたちⅡ	未定	アルトロン	ADV	
6月	4日	Project X2	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT	
	4日	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
	11日	村越正海の爆釣日本列島	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
	18日	リンダキューブ 完全版	6,800円	アスキー	RPG	②
	18日	ウルトラマン図鑑3	6,800円	講談社	データベース	
	25日	GAME BASIC for SEGA SATURN(仮称)	12,800円	アスキー	ツール	
	25日	水木しげるの妖怪図鑑 総集篇	5,800円	講談社	ADV	
	25日	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	6,800円	ワークジャム	ADV	②
	未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
	未定	ワールドカップ'98フランス ～Road to Win～	5,800円	セガ	SPT	マルコン、マルチ
	未定	ラングリッサーV the end of Legend	6,300円	メサイヤ	S・RPG	
	未定	ソルヴァイス	未定	アルトロン	A・RPG	
	未定	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	未定	セガ/エニックス	SPT+RPG	
7月	2日	★アナザー・メモリーズ	5,800円	スターライトマリー	ADV	
	9日	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
	16日	DRUID～闇への追跡者～	6,800円	光栄	ADV	
	中旬	エーベルージュ・スペシャル	5,800円	タカラ	SLG	
	下旬	バックガイナー	5,800円	ビング	SLG	
	未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
	未定	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	SLG	
	未定	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
	未定	ドリーム・ジェネレーション 恋か?仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	

	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	未定	ファルコムクラシックスⅡ	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	ETC	
今夏	未定	ルナ2 エターナルブルー	7,800円	角川書店/ESP	RPG	②
	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	
	未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	③
	未定	お嬢様を狙え	6,800円	クリスタルビジョン	ADV	18推
	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	18推
	未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	
	未定	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	RAM対応
	未定	バッケンローダー	5,800円	セガ	S・RPG	
	未定	魔法使いになる方法(仮称)	5,800円	テイジイエル	RPG	
	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	
	未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	銃
	未定	海辺(ビーチ)でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
	未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
	未定	DEEP FEAR	未定	セガ	ADV	
	未定	Find Love 2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	18推
今秋	未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	
今冬	未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	18推
	未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	
	未定	スレイヤーズ ろいやる2	未定	角川書店/ESP	RPG	マルチ
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
	未定	SEGA AGES/ギャラクシーフォースⅡ	未定	セガ	SHT	
	未定	E・TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
来春	未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
発売日未定	未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	5,800円	カプコン	ACT	欄外、②
	未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
	未定	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
	未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	
	未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	2,800円	セガ	SLG	モデム必須
	未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	モデム必須
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	②
	未定	ソルディバイド	未定	アトラス/彩京	SHT	
	未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
	未定	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	未定	カプコン	バラエティ	
	未定	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	未定	カプコン	バラエティ	
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	4メガRAM必須
	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須、「タワーオブドゥーム™」は4メガRAM対応

SEGASATURN NEW SOFT SALES!

SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

初回は50万本あるからすぐ買えるよね？という甘い考えを見事に打破した「サクラ2」。秋葉原の大行列だけでなく一般店でも品切れ続出。順調にかかるリピートはどこまで伸びる？

1位 NEW SOFT サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年4月4日発売／6,800円（3枚組）／ドラマチックアドベンチャー

推定週間販売本数 37万1654本

推定累計本数 37万1654本

土日2日間だけで37万。品切れにつき、毎週10万本近いリピートがかかっている模様。来週は50万を軽く突破？

2位 NEW SOFT ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～

セガ／'98年4月2日発売／5,800円／S・RPG

推定週間販売本数 3万9134本

推定累計本数 3万9134本

練りこまれたストーリーが魅力的な作品。戦術だけでなく、戦略も重要となってくる秀逸なシステムは健在！

3位 前回1位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK／'98年3月26日発売／5,800円（通常版）、7,800円（お買い得セット）／格闘ACT（拡張RAM必須）

推定週間販売本数 2万4800本

推定累計本数 16万5721本

「アートギャラリー」では、ファン感涙モノの描き下ろしイラスト＆設定原画集が。P170から連続技を紹介!!

4位 NEW SOFT わくわくぷよぷよダンジョン

コンパイル／'98年4月2日発売／5,800円／ADV+RPG

推定週間販売本数 2万3854本

推定累計本数 2万3854本

"ぷよ"キャラクターを使った本格RPGもまずは好調な出だし。何度でも楽しめることうけあいの作品だ。

5位 前回3位 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SHT（バーチャガン対応）

推定週間販売本数 1万9723本

推定累計本数 9万3060本

発売2週目以降も、高い数字をキープ。ステージ中に分岐があるので、1度じゃ遊びつくせないぞ。

6位 前回2位 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

セガ／'98年3月26日発売／6,800円（2枚組）／ADV

推定週間販売本数 1万5545本

推定累計本数 10万6117本

3つあるエンディングはすべて見たかな？ あちこちに盛り込まれたスタッフの遊び心にも注目だ!!

7位 前回4位 プロ野球グレイテストナイン'98

セガ／'98年3月26日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 1万2864本

推定累計本数 4万7451本

一選手として1シーズンを戦い抜く「なりきりモード」。ペナントモードとはまた違った楽しみがあるぞ。

8位 NEW SOFT SEGA AGES／ファンタシースターコレクション

セガ／'98年4月2日発売／4,800円／RPG

推定週間販売本数 1万0302本

推定累計本数 1万0302本

セガマークIII、メガドライブを代表するRPGが復活!! 全4作を収録してこの値段。ファンなら即買いかな？

9位 前回12位 サクラ大戦（セガサターンコレクション）

セガ／'98年2月11日発売／2,800円（2枚組）／ADV（マウス対応）

推定週間販売本数 8881本

推定累計本数 4万3722本

「2」をプレイする前に、購入する新規ユーザーも多いみたい。サターンを代表する大作だけに、まだまだ売れる!?

10位 NEW SOFT ウイニングポスト3

光栄／'98年4月2日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 6870本

推定累計本数 6870本

馬の血統づくりがとにかく楽しい「ウイポ」の最新作。自分が作った馬を友達の馬と対戦させることも可能だ。

順位	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位 前回6位	プロ野球チームもつくろう！ セガ／'98年2月19日発売／5,800円／SLG	6092本	22万7817本
12位 NEW SOFT	信長の野望 将星録 光栄／'98年4月2日発売／9,800円／SLG	5681本	5681本
13位 前回7位	Pia♡キャロットへようこそ!! キッド／'98年3月12日発売／6,800円／恋愛SLG（18歳以上推奨・マウス、マルコン対応）	5512本	9万3721本
14位 前回8位	EVE The Lost One イマディオ／'98年3月12日発売／7,800円（4枚組）／ADV	5049本	14万9771本
15位 前回9位	慟哭 そして… データイースト／'98年2月26日発売／6,800円（ドラマCDつき）／ADV（18歳以上推奨・マウス対応）	4558本	15万7668本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は3月30日～4月5日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 © RED 1996,1998 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 © SNK 1997 © COMPILE 1998 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997,1998
© GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 © 1997,1998 GAINAX © SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1996
© RED 1996 © 1998 KOEI CO.,LTD

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!?　セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP 20

移植希望

ギャルゲーの新作か、スクウェアのPS大作か？ はたまた最新アーケードの話題作か？ 今のサターンで可能性が高いのは、やっぱり最初の選択肢？ 今後の新作情報は要チェック！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	236
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	148
3	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	145
4	3	Pia♡キャロットへようこそ!! 2	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	141
5	4	To Heart	リーフ Microsoft® Windows®95	135
6	6	Dの食卓2	ワープ 機種未定	119
7	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	116
8	5	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK ビデオゲーム他	104
9	13	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	85
10	11	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	79
11	10	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	72
12	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	58
13	9	レイディアント シルバーガン	トレジャー ビデオゲーム	54
14	26	サガ フロンティア	スクウェア プレイステーション	53
15	15	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	50
16	12	ゼノギアス	スクウェア プレイステーション	49
17	20	私立ジャスティス学園	カプコン ビデオゲーム	47
18	22	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト スーパーファミコン他	41
19	32	鉄拳シリーズ	ナムコ ビデオゲーム他	38
20	30	パラサイト・イヴ	スクウェア プレイステーション	36

23 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

実現度　？%

MODEL3基板だけに難しいと思う人も多いのか、ランクは意外と低め。さて、実際には？

25 実況パワフルプロ野球5

実現度　？%

N64の「パワプロ」最新作。定番タイトルだけに、サターンにも移植してほしいが……。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP 15

ビデオゲーム

密かにウワサになっていた「ダイナマイト刑事2」が、いきなり発表！ W杯開催に合わせて大リニューアルのされた「バーチャストライカー2Version'98」も5月に稼働開始。注目だ！

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	2	バーチャファイター3tb	セガ	36664
2	1	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	セガ	34986
3	3	鉄拳3	ナムコ	9627
4	4	バーチャストライカー2	セガ	8960
5	9	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	5949
6	5	セガラリー2	セガ	5231
7	6	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン	4106
8	7	ゲットバス	セガ	3777
9	8	闘魂烈伝3	ナムコ	3678
10	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3456
11	11	堕落天使	彩京	2427
12	20	トップスケーター	セガ	1925
13	14	侍魂～サムライスピリッツ～	SNK	1884
14	13	電車でGO！2　高速編	タイトー	1856
15	15	私立ジャスティス学園	カプコン	1854

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME!
今週の注目株！

Coming Soon

ダイナマイト刑事2
セガ／近日稼働予定／SHT／MODEL2基板

人間核弾頭、再び！

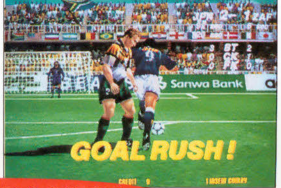
その"濃さ"でファンの心をガッチリつかんだアイツが帰ってきた!! 主人公はやはりこの人、ブルーノ刑事。そんなタフ・ガイが今回も(!)さらわれた大統領令嬢を救うべく、豪華客船を舞台に暴れまわる！ MODEL2によってパワーアップした演出も見逃せないぞ。詳細はP204で！

OTHER GAMES!

？ ファイティングバイパーズ2

稼働開始にあたって、今回はB.M.の姿を追跡。今すぐP206へ！

？ バーチャストライカー2 Version'98



W杯絡みの変更の他、全体的に大幅な作り直しも。詳細は次号!!

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996,1998 © 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　(C) SEGA ENTERPRISES,LTD.1998

SEGASATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

身が持たないほどの話題作&良作ラッシュもそろそろひと段落。ゴールデンウイークも、引き続きやりきれなかったゲームをプレイすることになりそうだね。次の注目作はどれ?

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト/4月23日発売予定/6,800円/S・RPG

445 POINTS

開発進行度 100%

総力特集だ!

全62ページに渡っての大特集をお届け!! 初心者に親切な世界観やシステムの解説をはじめ、プレイに欠かせないユニットデータや攻略などの情報も満載の特報はP18から!

2位 前回3位 バーチャファイター3

セガ/発売日未定/価格未定/格闘ACT

※画面は業務用のものです。

235 POINTS

開発進行度 ?%

究極の移植はできるか?

PS版の「鉄拳3」も素晴らしいデキを見せ、好評を博している中、サターンユーザーは、早く「VF3」が遊びたいよね。地形の複雑なアンジュレーションなど、移植は可能か?

3位 前回6位 スレイヤーズ ろいやる2

角川書店・ESP/98年発売予定/価格未定/RPG

※画面は「スレイヤーズろいやる」のものです。

225 POINTS

開発進行度 ?%

あの2人にまた逢える!

今年の夏も劇場映画が予定されるなど、ますますヒートアップ中の「スレイヤーズ」。ランキングも驚異的にジャンプアップ。新情報&画面は、もうしばらく待ってほしい。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

16位 前回16位 シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子

セガ/4月29日発売予定/4,800円/S・RPG

117 POINTS

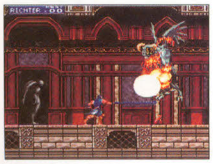
開発進行度 ?%

共鳴し、交差する物語

シナリオ1で選択した行動が各所で影響を与えてくる、本作。P146からの特報では、気になるストーリーをダイジェストで紹介しているぞ。

32位 前回22位 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～

コナミ/発売日未定/3,800円/ACT



102 POINTS

開発進行度 ?%

力を鍛えよう!

本作には主人公が戦闘などで経験値を得て成長するシステムがある。アクションゲームが苦手な人もこれで大丈夫だね。詳しくは次報にて。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	バイオハザード2	カプコン/発売日未定	220
5	7	ルナ2 エターナルブルー	角川書店・ESP/今夏予定	199
6	8	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル/今夏予定	187
7	5	グランディア～デジタルミュージアム～	ゲームアーツ・ESP/5月28日	178
8	11	電車でGO!	日本フレックス/5月28日	175
9	9	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン/発売日未定	151
10	23	ダービースタリオン(仮称)	アスキー/発売日未定	141
11	10	ラングリッサーV the end of Legend	メサイヤ/6月予定	140
12	14	ポケットファイター	カプコン/7月9日	133
13	15	ガングリフォンII	ゲームアーツ・ESP/4月23日	130
14	12	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル/今夏予定	127
15	13	ワーズ・ワース	エルフ/今秋予定	123
16	16	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ/4月29日	117
17	17	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ/発売日未定	113
18	25	スーパーリアル麻雀P7	セタ/5月21日	108
19	22	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ/5月21日	102
20	27	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	コナミ/発売日未定	101
21	18	魔導物語	コンパイル/発売日未定	98
22	32	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	セガ・エニックス/6月予定	96
23	21	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	セガ/今夏予定	94
24	20	バロック	スティング/5月14日	90
25	42	お嬢様を狙え	クリスタルビジョン/今夏予定	84
26	19	無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～	KSS/5月28日	82
27	26	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ/5月28日	78
28	44	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	アスミック/7月予定	77
29	30	リンダキューブ 完全版	アスキー/6月18日	71
30	29	メルティランサー Re-inforce	イマディオ/5月21日	69

OTHER CHECK! COMING SOON!!

10 ダービースタリオン(仮称)

近日、その姿を見せるとも!? 最強馬をサターンでも育てたいね。

※画面はプレイステーション版のものです

51 カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～

1942などの名作シューティングが甦る! 詳しくは次報に。

※上のデータのポイントは4月17日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

© 葦プロ © GAINAX/Project Eva・テレビ東京・NAS © サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © BANDAI・VICTOR・GAINAX © BANPRESTO 1997 © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997 © 神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFIX・丸紅 © 1997 角川書店/ESP © SEGA ENTERPRISES,LTD.1998 © CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED. © KONAMI CO.,LTD. 1998 All Rights Reserved.

読者参加型企画 SEGA SATURN セガサターン 週刊読者レース Vol.96 ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は、春の新作ラッシュ第一弾を大速報。注目の新作はみんなの予想通りの位置にに入ってきたかな？

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは4月23日当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 4月17日現在発売済みサターンソフト総本数:975本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(18歳以上推奨)	ADV	9.5926
2	2	グランディア	RPG	9.566
3	3	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5421
4	4	CULDCEPT(カルドセプト)	TAB	9.5114
5	5	サンダーフォースV〈通常版/スペシャルパック〉	SHT	9.5113
6	8	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4565
7	7	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4542
8	10	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.4461
9	11	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	SLG	9.4349
10	新	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<通常版/お買い得セット>	ACT	9.4166
11	12	デッド オア アライブ〈通常版/限定版〉	ACT	9.4129
12	14	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.398
13	20	仙窟活龍大戦 カオスシード<通常版/初回限定版>	SLG	9.3961
14	15	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3812
15	17	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	ADV	9.3671
16	18	シルエット ミラージュ	ACT	9.3576
17	6	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3397
18	19	街	NOV	9.3375
19	21	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3314
20	16	Pia♡キャロットへようこそ!!(18歳以上推奨)	SLG	9.3188
21	23	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.3147
22	27	プリンセスクラウン	A•RPG	9.3129
23	新	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	SHT	9.3076
24	24	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.3059
25	25	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.294
26	30	慟哭 そして…(18歳以上推奨)	ADV	9.287
27	26	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2864
28	22	バトルガレッガ	SHT	9.2857
29	28	ポリスノーツ	ADV	9.2742
30	29	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.2672
31	新	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	9.25
32	31	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2463
33	32	バーチャファイター2	ACT	9.2448
34	33	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2254
35	34	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2225
36	35	だいな♥あいらん	ADV	9.2178
37	9	ステラアサルトSS	SHT	9.1875
38	38	ゲーム天国〈通常版/極楽パック〉	SHT	9.1836
39	37	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.1783
40	39	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1766
41	40	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.169
42	13	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア(18歳以上推奨)	ADV	9.1666
43	42	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1615
44	43	マジカルドロップIII～とれたて増刊号!～	PUZ	9.1232
45	45	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.1231
46	46	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1228
47	48	悠久幻想曲	RPG	9.1138
48	47	レイヤーセクション	SHT	9.1129
49	41	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.102
50	44	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	9.1014
51	36	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.0909
52	49	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.0784
53	50	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0512
54	51	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0477
55	54	バーニングレンジャー	ACT	9.0405
56	52	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.0365
57	53	花組対戦コラムス	PUZ	9.0359
58	55	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special(18歳以上推奨)	ADV	9.025
59	57	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0106
60	56	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0065
61	59	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0016
62	60	バーチャファイター	ACT	8.9953
63	61	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.9931
64	62	エターナルメロディ	SLG	8.9803
65	63	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	8.9764
66	86	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.9642
67	73	マリカ～真実の世界～	RPG	8.9637
68	66	プリンセスメーカー2	SLG	8.9603
69	65	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9602
70	67	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	8.957
71	69	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9529
72	70	バーチャコップ	SHT	8.9503
73	68	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.943
74	74	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9424
75	72	ソビエトストライク	SHT	8.9411
76	75	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9375
77	64	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9371
78	新	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.9361
79	71	BULK SLASH	SHT	8.9351
80	77	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9346
81	76	ソニックジャム	ACT	8.9324
82	78	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.9224
83	58	きゃんきゃんバニー・エクストラ(18歳以上推奨)	ADV	8.913
84	79	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9115
85	83	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	8.896
86	82	ダライアス外伝	SHT	8.8908
87	80	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8901
88	81	タクティクス オウガ	RPG	8.8832
89	84	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.8823
90	85	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.8739
91	89	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8636
92	88	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8582
93	87	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8563
94	90	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8454
95	91	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定!核爆発5秒前～	ADV	8.8409
96	117	維新の嵐	SLG+RPG	8.8333
97	92	プロ野球チームもつくろう!	SLG	8.8274
98	94	戦国ブレード	SHT	8.8223
99	95	天地無用! 連鎖必要	PUZ	8.8173
100	96	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8128
101	97	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.805
102	100	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7931
103	101	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7783
104	112	Winter Heat	SPT	8.7777
105	102	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7723
106	103	パンツァードラグーン	SHT	8.7693
107	93	大航海時代外伝	S•RPG	8.7692
108	99	バイオハザード	ADV	8.768
109	104	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7575
110	105	三國志V	SLG	8.7565
111	106	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7518
112	109	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	ACT	8.7508
113	118	大航海時代II	SLG+RPG	8.7471
114	129	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.7441
115	110	バーチャコップ2	SHT	8.7422
116	113	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.7391
117	111	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7334
118	116	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7314
119	115	ファルコムクラシックス〈通常版/初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.7313
120	138	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.7222
121	119	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.7195
122	120	七ツ風の島物語	A•RPG	8.7194
123	121	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7166
124	124	信長の野望・天翔記	SLG	8.7054
125	122	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7007
126	123	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7007
127	125	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6984
128	114	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6949
129	126	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6948
130	127	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版/超限定版〉	ACT	8.6837
131	130	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.6793
132	140	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.6727
133	131	ハイパーデュエル	SHT	8.6708
134	128	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版/限定版〉	SLG	8.6666
135	132	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6666
136	133	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.6666
137	135	バーチャファイター リミックス	ACT	8.663
138	134	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6625
139	137	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.6604
140	136	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6577
141	139	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6543
142	98	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.6441
143	141	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
144	142	メタルブラック	SHT	8.6405
145	143	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6352
146	147	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.6309
147	144	ストライカーズ1945	SHT	8.6297
148	149	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.6263
149	145	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6255
150	146	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6243
151	148	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.6215
152	162	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.62
153	154	COTTOn2	SHT	8.6119
154	150	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6112
155	151	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
156	152	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.6102
157	153	デイトナUSA	RAC	8.6038
158	新	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩(いろどり)のラブソング～	ADV	8.6
159	158	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5981
160	159	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5979
161	157	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.5972
162	155	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5932
163	161	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5915
164	160	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5894
165	176	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版	SHT	8.5675
166	163	ドラゴンフォース	SLG	8.5672
167	164	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版/初回プレミアムボックス〉	SLG	8.566
168	165	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5641
169	166	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.5625
170	156	サターンミュージックスクール〈通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
171	168	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5546
172	167	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5534
173	169	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5509
174	170	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5333
175	171	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.5307
176	185	コマンド&コンカー	SLG	8.5294
177	172	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5268
178	173	世界の車窓から[I]スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.523
179	190	くのいち捕物帖	ADV	8.5185
180	175	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.4981
181	178	アンジェリークSpecial	SLG	8.4977
182	182	デザエモン2(DEZA2)	SHT	8.4931
183	179	BATSUGUN	SHT	8.4852
184	181	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4827
185	177	DX人生ゲームII	TAB	8.4797
186	180	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4786
187	183	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4744
188	184	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.4705
189	187	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4665
190	189	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4603
191	192	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
192	186	ソロ・クライシス	SLG	8.4375
193	193	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4373
194	191	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.4368
195	194	ストリートファイターZERO	ACT	8.4342
196	195	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4339
197	196	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
198	197	紫炎龍	SHT	8.421
199	新	プロ野球グレイテストナイン'98	SPT	8.4176
200	206	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.4166
201	174	EVE The Lost One	ADV	8.4157
202	199	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.4107
203	201	ディスクワールド	ADV	8.4074
204	202	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4067
205	200	エネミー・ゼロ	MOV	8.4063
206	203	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4039
207	204	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4013
208	208	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
209	209	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3941
210	207	デカスリート	SPT	8.3907
211	210	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版/限定版〉	SLG	8.3772
212	211	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.375
213	212	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3719
214	215	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3706
215	213	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3687
216	219	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.3669
217	205	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3636
218	214	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.363
219	221	パズルボブル3	PUZ	8.3623
220	216	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3615
221	217	AMOK	SHT	8.35
222	107	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.3437
223	222	パップ・ブリーダー	SLG	8.3406
224	108	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.3333
225	220	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3287
226	218	ロックマンX4〈通常版/スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3238
227	224	グレイテストナイン'96	SPT	8.3211
228	225	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.32
229	226	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181

オッズ表サターン上位寸評

準本命意外に伸びず!? トップ10はかなり強固!!

格闘移植、ガンシューティング移植作、人気パソコン作の移植と、まずは注目の移植作品が揃った今週の新着ソフトだが、オッズのほうは健闘しながらも、もう一歩伸びず。今のサターンの常連トップ10作品は、かなり強力。来週「サクラ2」はどう出る？

売り上げ好調「KOF'97」は、10位とデキの良さを証明。

「ハウス」もゲーム性の移植度の高さに高評価。23位に。

【すげーっ】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　今週の巻頭スパロボ大特集62ページ、なんかスゲーことになってますよぉ」「ほほぉ。やるねぇ、チキン関。もうチキンなんて呼べないね、やつぁ。うん。ハチよ、お前もう抜かれたんちゃう？」「ばばばばばば、バカ言ってんじゃないんだな、たいちょ。ボクだって、アレ読むの手伝ったんですから」「……読んだだけ？」「(コク)。校正とも言うかな」「ま、前のサクラ特集もそうだけど、ああいう記事って、あれだけ短期間しかない状態で、どこまで記事を作れるかってのは、もう担当者の"根性"しだいじゃからの。ま、ワシらも何も言わずに、じっくり読んだるか」「だから、ボクはもう読んだんだな」「オラオラ、お前さんヒマそうなんだから、次号の手伝いでもしてやれや」「ちぇ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
230	223	提督の決断Ⅲ	SLG	8.3157
231	227	スナッチャー	ADV	8.3118
232	198	全国制服少女グランプリ ファインドラブ(18歳以上推奨)	PUZ	8.3108
233	228	怪盗セイント・テール	ADV	8.3037
234	229	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.3018
235	230	パズルボブル2X	PUZ	8.3017
236	232	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.3
237	233	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
238	234	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.2727
239	237	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2708
240	235	三國志英傑伝	SLG	8.2674
241	231	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.2666
242	236	WORMS	SLG	8.2666
243	254	Tactics Formula	TAB	8.2608
244	238	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2423
245	239	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2421
246	243	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.24
247	240	Wizards' Harmony	SLG	8.2375
248	244	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
249	245	機動戦士ガンダム	SHT	8.2215
250	242	桃太郎道中記	TAB	8.2212
251	246	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.221
252	247	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.2142
253	241	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.2107
254	248	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2085
255	249	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2068
256	250	マジカルドロップ2	PUZ	8.188
257	252	3×3 EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1853
258	253	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.1826
259	251	重装機兵レイノス2	ACT	8.1805
260	255	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1769
261	264	バブルシンフォニー	ACT	8.1666
262	256	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
263	257	ファンタステップ	ADV	8.1578
264	259	ガンバード	SHT	8.1541
265	260	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.147
266	261	将棋まつり	TAB	8.1445
267	273	サウンドノベルツクール2	ETC	8.1428
268	262	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1413
269	263	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
270	265	アースワームジム2	ACT	8.1363
271	266	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1343
272	188	ガンブレイズS(18歳以上推奨)	RPG	8.1333
273	258	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.1333
274	267	LULU	ETC	8.1325
275	268	サターンボンバーマン	ACT	8.1217
276	269	冒険活劇モノモノ	RPG	8.12
277	271	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.1127
278	272	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.1111
279	270	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1095
280	275	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
281	274	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1031
282	276	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1013
283	277	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0986
284	279	ダイナマイト刑事	ACT	8.0923
285	280	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
286	278	ラストブロンクス	ACT	8.0905
287	281	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.0903
288	283	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0869
289	284	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.0803
290	287	ブラストウインド	SHT	8.0645
291	288	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.0615
292	285	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0579
293	282	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.0537
294	289	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
295	290	ブラック ドーン	SHT	8.0526
296	294	大運動会	SLG	8.0519
297	292	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0517
298	291	MYST	ADV	8.0507
299	296	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0416
300	295	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	8.0292
301	297	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	8.0172
302	298	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	8.0151
303	302	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0071
304	286	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.0
305	299	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0
306	300	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8.0
307	301	プロ麻雀 極S	TAB	7.9948
308	303	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9879
309	304	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9809
310	305	F-1 Live Information	RAC	7.9793
311	293	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.9782
312	306	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.977
313	307	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9599
314	308	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.9583
315	309	バーチャル競艇	SPT	7.9565
316	316	放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	SLG	7.9552
317	310	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
318	311	南方珀堂登場	ADV	7.9444
319	314	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9411
320	313	ダークセイバー	A•RPG	7.9314
321	315	SONIC R	RAC	7.9261
322	317	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
323	326	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.9166
324	318	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.9047
325	351	速攻生徒会	ACT	7.9047
326	319	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9
327	321	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8823
328	323	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.875
329	322	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.873
330	324	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.8636
331	325	The Tower	SLG	7.8633
332	327	皇龍三國演義	SLG	7.8571
333	328	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	7.8571
334	330	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
335	329	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.8433
336	331	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8275
337	335	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.8235
338	333	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8202
339	334	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8137
340	336	三國志Ⅳ	SLG	7.8093

◎新着本命馬紹介

良質なアーケード移植2本。実際のプレイ感覚はどうかな？

10着 NEW SOFT ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK／'98・3・26
5,800円(RAM必須)／お買い得セット(7,800円)／ACT

全投票平均点	9.4166
本誌の平均点	8.0

アーケード版に忠実なグラフィック、アレンジされたサウンド、そして追加されたオリジナルモードと今回も完成度の高い作品に仕上がっている。しかしロード時間は前2作品より長く、ややイライラしてしまうかも。(宮城県・内海誠・16歳) トレーニング、サバイバルモードがついているので初めての人でも、やり込んだ人でも安心して遊ぶことができる。アートギャラリーで、KOFの違う一面を見れたのも嬉しかった。あとは4メガRAM対応だったら完璧だったのでは？(福井県・武田暢生・16歳)'97年内に出なくて残念だったが、そのぶんしっかり作られているようだ。アートギャラリーやエディットチームのエンディングなど、オマケ部分も良かった。音楽が少なくて寂しく感じたが、プレイしていて気にならない範囲。ただキャラクターの順番を決める時、キャラクターが重なってわかりづらかった。(愛知県・松永光彦・15歳) まず、選択するチームによって異なるエンディングやサバイバルモード、プラクティスモードが素晴らしい。サバイバルモードではスコアアタックとタイムアタックがあって、長く遊ぶことができる。プラクティスモードでは、いろんな技を練習できる。不満点も少しあるけど、楽しいソフトです。(富山県・竹原弘朗・14歳) 前作「'96」と違う点は、技のコマンドや連続技の練習が好きなだけできる練習モードがついたこと。これは、前作から期待していただけに嬉しい。他にイラストギャラリーなど、ファンには欠かせない要素も備わっているが、ストーリーには熱中できるし、エンディングも多く、ファンならずとも格闘ゲーム好きなら買い。(神奈川県・橋本純一・18歳) ネオジオのROM版を持っていた僕から見れば、良い点があまり見られない。画面比率が違うのが気になるし、BGMもオリジナルとアレンジ版とを選択できるようにしてほしかった。良かったのは、グラフィックがキレイだということと、プラクティスモードぐらいか。4MRAMにはいつ対応するようになるの？　ロード時間も長すぎる。(愛知県・杉浦克典・18歳)

23着 NEW SOFT ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

セガ／'98・3・26
5,800円／SHT(バーチャガン対応)

全投票平均点	9.3076
本誌の平均点	8.66

相当イイデキ。ボスの動きがスムーズで、ゾンビを撃つ気持ち良さは、ゲームセンターでのそれと変わらない！　ただ、ゲーセンでハマっていただけに、ボイスやグラフィックにズレがあったのは残念。だがルート分岐が多く、どんどん試したくなってくる。今回もバーチャガンとセットで出してほしかった。(神奈川県・難波隼人・14歳) このジャンルのソフトを初めて購入したのだが、はっきり言って初心者にはツライ。次々と現れるゾンビに対処しきれず、何度もゲームオーバー。それでも、購入理由でもある「爽快感を味わいたい」という目的を果たしてくれている。グラフィックが多少粗い気もするが、プレイ中は撃つのに必死で気にならないし、十分、許容範囲。一応、コントロールパッドでプレイしてみたが、面白さ半減。やはり、バーチャガンは必須！(滋賀県・清水弘・23歳) 一撃で倒れない、どこから出てくるのかわからない、変な動きをする、そんなゾンビが敵というところが恐怖感をあおり、緊張感を増している。しかしテンポ良く倒す、狙い撃つといったガンシューティングの楽しさを味わえず、辛い作品になっている。暗めの画面に加え、アーケード版に比べると汚いテクスチャーと、ぎこちないスクロールもプレイの妨げになる。ボスも異常に強く、腹がたつ。マウス非対応なのもマイナス。(東京都・渡瀬恭孝・19歳) シューティングゲームとしては異色といえるほど、凝った演出に拍手。移植度はまあまあのレベルだが、真夜中に1人で部屋を真っ暗にしてプレイしていると、初めてアーケード版をやった頃の恐怖感を感じることができる。(福井県・塚田幹) 体験版よりかなりバランス良く仕上がっているけれど、元がアーケード作品なだけあって難易度が高すぎる。でも、自分の苦手なボスがいたらボスモードで練習できるし、サターンモードでキャラクターが選べたり、分岐点もたくさんあるので、かなり長く遊べる。(滋賀県・伊地知浩隆・19歳) 画面下部に大きな死角があり、そこに小さな敵が入り込むと非常に攻撃しづらいのが気になった。また連射パッドを使うと、マシンガンのような銃撃を正確に撃ち込め、バーチャガンよりも楽に高得点を取れるのが少し意外だった。(埼玉県・石山英樹・24歳) グラフィックに関しては、やはりあまり良いとは言えないが、ゾンビを撃つあの快感、独特の世界観がたまらなくイイ。個人的に、サターンオリジナルの分岐があれば、さらに良かったと思う。ボス戦オンリーも○。ガンシューティングが好きな人は購入するべき1本。(長野県・池田隼人) サターンモード、特に「ローガン2」がいい。弾数こそ少ないが、弾の威力があって爽快感が倍増。(福島県・西園圭・14歳)

▲新着穴馬紹介

ハマった人は、大評価している最新作。まだの人も一度は必見？

31着 NEW SOFT ダンジョン・マスター ネクサス

ビクター／ビクターソフト／'98・3・26
6,800円／RPG(マルコン対応)

全投票平均点	9.25
本誌の平均点	8.33

SFC版で初めて「ダンマス」に触れて、ずっとその魅力にハマりっぱなしだったボクには、最高のデキと感じた。キャラクターに、細かい設定がないからこそ湧いてくる愛情。リアルタイムということから、心から「生きる」という実感を教えてくれる。この雰囲気の独特さに感情移入できれば、ゲームということを忘れさせてくれるくらい楽しめるだろう。(福岡県・山中忍・21歳) グラフィックや操作性はいいんだけど、前作で見たことがあるような仕掛けがありすぎて新鮮味に欠けている。(東京都・日野諒志郎・16歳) よく考えられてはいるが、パソコン版でのフルマウスオペレーションに慣れた身にパッドでの操作は、少々ツラかった。が、それをさし引いても全編を通して漂う独特の緊張感や、謎解きの面白さなど、ゲーム内容は最高。(熊本県・末田芳輝・21歳) 従来のファンも、それ以外の人達にも胸を張ってオススメできる1本。他のゲームでは味わえない独特の緊張感とサバイバルなゲーム進行、生物の生死というやつを実感できる。このへんは感動的ですらある。シリーズ中でも特によくできているので、パソコン版からプレイしている旧ファンの人にも、ぜひ、プレイしてもらいたい。(東京都・石本憲司・26歳) 入荷本数が少なかったのか、予想以上に売れたのか、探し回って6店目にしてやっと手に入れた。多分、欲しいのに買えなかった人が、たくさんいるのではないだろうかと思う。機会損失をしていそうでもったいない。(島根県・木村俊之・23歳)

【次号サタマガは合併号なんだな】「たいっちょーっ!!　次号サタマガはゴルデンウイーク合併号！　というわけで、来週4月24日(金)にサタマガが出たら、次の週の5月1日(金)はお休みなんだなっ」「うむ。ま、お盆と年末とゴールデンウイークだけは、さすがに天下の印刷所様もお休みじゃから。これぱっかりはしょーがないわな」「はー、週刊誌になってから2回目のゴールデンウイークっすねぇ。去年はなんだかんだと忙しくて、ろくに休めなかった気がするんですけど、今年はどーすかねぇ……」「ま、その前にやることもあるじゃろ。次号も巻頭スパロボ大特報は、54ページもの超特大超特急！　先週予告よりちょっと減ってる気はするけど、中身は全然充実しとるから乞うご期待。サタマガ総ページ数も合併特大増ページ！　さあ、今から忙しいでぇ、ハチィ！」「……あのぅ、たいちょう。来週校了なんスけど……」「さあ、オレらも今からラフじゃあー！」「てててててててて」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

○新着対抗馬紹介 笑えて泣けて…と秀逸なシナリオ。短いプレイ時間が評価の分かれ目?

78着 NEW SOFT 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

セガ／'98・3・26
6,800円（2枚組）／ADV

全投票平均点	8.9361
本誌の平均点	7.66

期待を裏切らない作りに感激。ただひとつ気になったのは自分で操作する部分が少なく、ほとんど見ているだけでゲームが終わってしまったこと。ストーリーを味わうための配慮だと思えば良いのだが……。また、アスカファンの人には嬉しい内容だが、レイファンの人は買ってもあまり意味がないかもしれない。（山口県・忠恵責則・18歳）プレイヤーが手を下す余地は少なく、ゲームとしての評価は限りなく低いが、とにかくストーリーが秀逸。アニメ本編では見られなかった各キャラクターの意外な一面を見ることができ、特にアスカに関しては劇場版での悲惨な姿を知る人にとって安心できるかも。作品の位置づけとしては、ゲームというよりもOVA版「エヴァ」として捉えたほうが適当か。（大阪府・児玉誠・26歳）全編ほぼフルボイスで読み込みも速く、やはり面白い。と最初は思ったが、2回目以降はシナリオに飽きてしまい、プレイしているのがツラく感じた。選択分岐も少なく、ゲーム性が薄いのは悲しい。一ファンとして、こういったサイドストーリーを見られるのは嬉しい限りだが、ゲームの形で出てくる以上、繰り返し遊べるソフトであってほしいと正直思った。（青森県・関川展行・27歳）エヴァのゲームというとセガ制作の前作3本のイメージが浮かんでしまうので不安だった。しかし、画面はほとんど動かないもののキレイだし、そのうえフルボイスだったので安心した。ストーリーを進めていくうちに、やきもちをやいているアスカが邪魔に感じてしまうほど、マナの魅力にどんどん引き込まれてしまった。だが、ストーリーがほとんど一本道なので、1度プレイしたあとではもう1度やろうとは思えない。シナリオそのものが、ものすごくいいだけに残念。オマケが少ないのもマイナス。（北海道・新田顕・16歳）思っていた以上にキャラクター1人1人が生き生きしてる。アニメよりも本作のキャラクターのほうが好き、というエヴァファンが生まれたかもしれない。（広島県・新本博之・15歳）まさにエヴァファンのためのソフトである。「X指定」ならぬ「E（EVA）指定」だと思う。（愛媛県・谷口宏和・23歳）原作にない面白さがあった。グラフィックやシナリオは満点だが、操作性やアニメーションの少なさにはがっかりした。（佐賀県・満部博進・14歳）ハッキリいって面白い。エヴァのラブストーリーには賛否両論あるだろうが、個人的には気に入った。（奈良県・中井誠・15歳）

158着 NEW SOFT ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 ～彩（いろどり）のラブソング～

コナミ／'98・3・19
5,800円（マウス対応／2枚組）／ADV

全投票平均点	8.6
本誌の平均点	7.33

前作同様、本編では描ききれなかったヒロインの魅力がある。軽いジョークを交えた片桐の飄々とした言動がとても印象的で、何てことない会話だけで進むのだが、デートも楽しい気分になれた。自由度が高く、内容が充実しているのも嬉しい限り。ただ、ストーリーには疑問が残る。片桐の存在を偏重したためか、他キャラクターが少々ぞんざいに扱われているように思えた。特に鈴音について、もっと話に絡ませてほしかった。プレイヤーを悩ませるような展開を盛り込んでいれば、もっと面白くなったかもしれない。（千葉県・安藤充謙・25歳）シンプルだけどハマるミニゲーム、魅力的なキャラクター、美しく、どこかもの哀しいBGM、そして前作同様、泣かせてくれるストーリー。これはぜひ、ときメモラーではない人にもプレイしてほしい。（東京都・遠藤祐史・20歳）

199着 NEW SOFT プロ野球 グレイテストナイン'98

セガ／'98・3・26
5,800円／SPT

全投票平均点	8.4176
本誌の平均点	7.66

野球ゲームとしては、「'97」でほぼ完成されており、そのレベルの高さはそのまま踏襲されている。こうなると気になるのは選手データだが、最新をうたっているわりには、各チームの新戦力、特に外国人選手に抜けが多いのが気になる。データ改訂版の早期発売を望む。（大阪府・児玉誠・26歳）「'97」よりも、ラッキー7やホームランなど演出面が豪華になったのがうれしい。"読み"の熱さも健在。なりきりモードは意見の分かれるところだが、やり込んでくると面白くなりそうな感じなので実験要素として評価したい。しかし、クセのある守備操作、頭の悪いコンピュータ走塁、不自然なホームラン飛距離（ベイスターズの石井琢選手が、松井選手顔負けの150m弾を打った時は、ファンとはいえ少しがっかりした）などの問題点もある。だが、プロ野球ファンなら間違いなく熱中できるゲームになっている。馬場投手がマウンドに上がった時の実況は必聴！（北海道・中山潤一・19歳）良くできているが、たまに出てくる細かい不具合が気になる。あと、前作からの違いがわかりにくい。（高知県・三谷健一・28歳）

●新着単穴馬紹介 なかなかランクインしてこなかった2作品。デキは悪くない?

423着 NEW SOFT ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～

ヒューマン／'98・3・12
5,800円／SLG

全投票平均点	7.4
本誌の平均点	7.66

気軽にコンビニ経営者気分を味わえる。全国制覇までの道のりは長いが、そんなこと気にせずに店内の構成や、店員の配置、地域の発展、そしてお客の反応を見ているのが楽しくてたまらない。オリジナルロゴマークのエディットや、店員に指示を出せるようになったのも嬉しい。しかし、操作性などに改良がまだまだ必要だと思う。（東京都・倉敷歩・23歳）

666着 NEW SOFT ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］

リバーヒルソフト／'97・10・30
5,800円／ADV

全投票平均点	5.4
本誌の平均点	5.66

いきなりゲームの舞台であるサーカスの村から始まるので、何をしたらよいのかわからない。オープニングでもストーリーの説明はないし。コマンド総当たりで進めそうなのだが、コマンドが多く文字が表示されないので、キチンとメモしていかないとすぐ行き詰まってしまう。ストーリーも一本道。もっと見せ場がほしかった。（福岡県・井上大輔・23歳）

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
341	337	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
342	338	ウイニングポスト2	SLG	7.8027
343	339	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.8
344	348	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7777
345	342	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7755
346	340	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7727
347	341	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7717
348	343	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7657
349	344	バトルバ	RAC	7.7647
350	350	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.76
351	349	ZORK Ⅰ	ADV	7.7575
352	345	ビクトリーゴール	SPT	7.7565
353	332	ファーランドサーガ	S•RPG	7.75
354	346	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
355	352	DX人生ゲーム	TAB	7.7387
356	353	Dの食卓	ADV	7.738
357	354	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7291
358	347	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.713
359	355	セクシーパロディウス	SHT	7.7087
360	356	エリア51	SHT	7.7
361	357	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
362	360	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6846
363	361	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
364	362	魔法学園ルナ	RPG	7.6788
365	359	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6744
366	366	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6718
367	365	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
368	358	新テーマパーク	SLG	7.6529
369	363	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.65
370	368	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
371	369	ぷよぷよ通	PUZ	7.632
372	375	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.6315
373	370	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6308
374	371	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.6078
375	367	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6074
376	372	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.6
377	373	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
378	374	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
379	381	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.5841
380	376	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5813
381	312	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.5789
382	377	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
383	378	エーベルージュ	SLG	7.574
384	379	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5683
385	382	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5519
386	385	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5441
387	383	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5428
388	384	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
389	386	リグロード サーガ2	S•RPG	7.5353
390	380	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.5294
391	391	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5294
392	388	くるりんPA！	PUZ	7.5277
393	320	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	7.5263
394	364	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.5263
395	389	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
396	390	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.518
397	387	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.5142
398	392	首都高バトル'97	RAC	7.5084
399	393	NHL'97	SPT	7.5
400	394	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
401	396	DJ wars	ETC	7.5
402	414	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	7.5
403	397	上海 万里の長城	PUZ	7.4956
404	398	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4909
405	403	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.4878
406	399	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
407	400	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.481
408	401	金沢将棋	TAB	7.48
409	402	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
410	405	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.4716
411	404	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4642
412	406	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
413	457	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	7.4545
414	407	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4537
415	409	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.45
416	408	リグロード サーガ	RPG	7.4498
417	410	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
418	411	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4444
419	412	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4375
420	415	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
421	416	ウイニングポストEX	SLG	7.4172
422	417	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
423	新	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～	SLG	7.4
424	418	ロードラッシュ	RAC	7.4
425	419	シムシティ2000	SLG	7.3876
426	420	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3858
427	447	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3783
428	413	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.375
429	421	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
430	424	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～	ADV	7.3746
431	423	エイリアン トリロジー	SHT	7.3728
432	422	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.3726
433	425	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
434	438	アルカナ ストライクス	RPG	7.365
435	426	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.3636
436	427	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
437	429	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.3555
438	428	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3542
439	430	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3521
440	431	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
441	432	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.3424
442	433	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
443	434	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3302
444	435	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.327
445	436	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3268
446	437	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.326
447	439	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3217
448	440	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
449	441	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.3085
450	475	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.3043
451	442	ザ・ホード	SLG	7.3015

【ちょっとニュース】「たいっちょー（シュタ）！」「ん？」「以前、サクラ特集で紹介したローソンで発売される"サクラ大戦2スナック"。あれの値段がちょっと変わったそうです」「ほー。で？」「税別で155円。4月23日発売予定ですから、来週ぐらいから、そろそろお店にも並び出すみたいっスよぉ」「ほー。期間限定発売じゃから、全カード集めたいところじゃのぉ」「あの時の号のサクラグッズプレゼントの応募も、ムチャクチャ来てますよねぇ」「ワシャ、ちゃんと全部のハガキを読んどるから、まだまだ送ってきてほしいの」「応募期間も5月6日まで有効でしたから、ゴールデンウイーク中に書くもよしデス」「あと、超面白かったミュージカル。5月の大阪公演は、関西方面の方、必見やね」「GOGOっス♪」

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
452	443	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
453	444	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
454	445	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2865
455	446	ハイパー３Ｄピンボール	TAB	7.2857
456	449	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2769
457	469	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	7.2727
458	450	昇龍三國演義	SLG	7.2592
459	451	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.25
460	452	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.25
461	453	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.25
462	395	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
463	455	テーマパーク	SLG	7.2349
464	454	ROBO·PIT	ACT	7.2338
465	448	疾風魔法大作戦	SHT	7.2307
466	456	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
467	458	ゲックス	ACT	7.2222
468	464	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	7.2222
469	459	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
470	460	卒業アルバム	ETC	7.2
471	461	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1978
472	462	WILLY WOMBAT	ACT	7.1923
473	470	海底大戦争	SHT	7.1891
474	463	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1818
475	502	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.1739
476	465	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1687
477	467	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1584
478	468	シェルショック	SHT	7.1538
479	472	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1475
480	474	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
481	476	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1428
482	477	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	7.1428
483	466	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1422
484	478	ステークスウィナー	ACT	7.1392
485	471	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.1271
486	479	Body Special 264	PUZ	7.125
487	480	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.1212
488	481	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1136
489	482	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1126
490	483	Cubic Gallery	ETC	7.1
491	473	マジカルホッパーズ	ACT	7.0952
492	485	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0952
493	484	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
494	486	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.081
495	487	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0806
496	489	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0769
497	490	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
498	488	ソード&ソーサリー	RPG	7.0748
499	491	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.0722
500	492	風水先生	SLG	7.0689
501	493	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
502	494	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
503	495	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
504	496	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.0526
505	497	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.0
506	498	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
507	499	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
508	500	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0
509	501	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.0
510	503	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0
511	505	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.0
512	504	水滸演武	ACT	6.9798
513	506	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9583
514	507	神凰拳	ACT	6.9583
515	508	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
516	509	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
517	510	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
518	511	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
519	512	柿木将棋	TAB	6.9142
520	513	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.9134
521	514	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.909
522	516	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
523	517	サイドポケット３	TAB	6.8888
524	518	Tactical Fighter	SLG	6.8888
525	519	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.8846
526	520	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	6.8846
527	521	Wizard's Harmony2	SLG	6.875
528	522	銀河英雄伝説	SLG	6.8692
529	515	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8691
530	524	七つの秘館	ADV	6.862
531	525	ナイトストライカーS	SHT	6.862
532	526	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
533	527	もうちゃ	PUZ	6.8461
534	528	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
535	529	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
536	530	ゲームの達人	TAB	6.8018
537	531	卒業クロスワールド	ADV	6.8
538	532	スカイターゲット	SHT	6.7972
539	533	ドゥーム	A•SHT	6.7894
540	534	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
541	535	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
542	536	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
543	538	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
544	539	ズープ	PUZ	6.7333
545	523	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.7179
546	540	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.7142
547	537	m～君を伝えて～	SLG	6.7111
548	541	AI将棋	TAB	6.7045
549	542	actua GOLF	SPT	6.7
550	556	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.6938
551	543	クリーチャーショック	SHT	6.6708
552	544	永世名人	TAB	6.6708
553	545	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.6666
554	546	ウルフファング 空牙2001·SS	A•SHT	6.6666
555	547	ダライアスⅡ	SHT	6.661
556	548	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6538
557	549	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
558	550	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
559	551	GAME WARE VOL.3	ETC	6.6235
560	552	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6216
561	553	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.6153
562	554	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
563	555	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
564	557	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5924
565	558	三國志リターンズ	SLG	6.5789
566	559	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
567	560	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.5675
568	561	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5492
569	562	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5408
570	563	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
571	564	闘神伝URA	ACT	6.5202
572	565	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
573	566	フィッシング甲子園	SPT	6.5
574	567	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
575	568	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
576	654	忍ペンまん丸	ACT	6.5
577	569	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
578	570	ゲームの達人２	TAB	6.4864
579	571	ブラックファイアー	SHT	6.475
580	572	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4738
581	576	だいすき	ADV	6.4375
582	573	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4324
583	578	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.4303
584	577	闘神伝S	ACT	6.4277
585	575	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.423
586	579	ウェルカムハウス	ADV	6.421
587	580	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4181
588	581	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.4042
589	574	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	6.4
590	582	激突甲子園	SPT	6.3921
591	583	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.376
592	609	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.375
593	585	踝兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
594	586	TETRIS S	PUZ	6.3479
595	587	ロックマンX３	ACT	6.3454
596	584	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.3333
597	588	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
598	589	マジカルドロップ	PUZ	6.3181
599	590	爆れつハンター	ADV	6.3164
600	591	アローン・イン・ザ・ダーク２	ADV	6.3012
601	592	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3
602	594	テトリスプラス	PUZ	6.2903
603	593	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2898
604	595	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
605	596	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.2782
606	597	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
607	598	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
608	599	実戦麻雀	TAB	6.2307
609	601	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2085
610	602	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
611	603	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
612	604	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.1956
613	600	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
614	605	BUG TOO!!	ACT	6.1764
615	606	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1659
616	611	D-XHIRD	ACT	6.1643
617	607	逆鱗弾	SHT	6.1538
618	608	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1534
619	610	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
620	612	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1136
621	613	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
622	614	湾岸デッドヒート	RAC	6.1027
623	615	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.0571
624	616	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0441
625	617	NIGHTRUTHT（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0422
626	618	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.0389
627	619	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.0384
628	620	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0
629	621	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.9845
630	622	スペースインベーダー	SHT	5.9393
631	623	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.923
632	624	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
633	625	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
634	627	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
635	628	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
636	629	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
637	630	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.8333
638	633	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.8235
639	634	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
640	635	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
641	636	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.8
642	638	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7692
643	632	Race Drivin'	RAC	5.7664
644	639	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.7647
645	640	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.7619
646	642	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
647	643	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
648	641	「占都物語」そのⅠ	ETC	5.7142
649	644	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
650	646	タクマラカン ～敦煌傅奇～	ADV	5.6923
651	631	バーチャルカジノ	TAB	5.6666
652	647	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
653	648	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
654	649	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
655	650	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.6086
656	637	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
657	645	新海底軍艦	SLG	5.5333
658	651	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
659	652	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5231
660	626	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	5.5
661	653	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
662	655	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4435
663	657	戦略将棋	TAB	5.4375
664	656	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.4225
665	658	クロックワークス	PUZ	5.4166
666	新	ミントン警部の捜査ファイル【道化師殺人事件】	ADV	5.4
667	660	ゲイルレーサー	RAC	5.3744
668	659	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.3684
669	661	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
670	662	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
671	663	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.2777
672	664	Break Thru!	PUZ	5.2631
673	665	麻雀巌流島	TAB	5.258
674	666	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.1754
675	667	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1692
676	669	シミュレーション・ズー	SLG	5.1363
677	668	サイベリア	SHT	5.125
678	670	TAMA	ACT	5.11
679	671	ダイダロス	SHT	5.0841
680	672	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	5.0606
681	673	2TAX GOLD	QIZ	5.0526
682	674	球転界	PIN	5.0476
683	675	BREAK POINT	SPT	5.0
684	676	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.0
685	678	GALJAN（X指定）	TAB	4.9032
686	677	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
687	679	ハイオクタン	RAC	4.8571
688	680	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
689	681	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
690	682	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7905
691	683	HORROR TOUR	ADV	4.7368
692	684	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
693	686	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7021
694	685	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.6971
695	687	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6805
696	688	タイタンウォーズ	SHT	4.65
697	694	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	4.6129
698	690	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.6
699	691	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	4.5846
700	692	3D Lemmings	PUZ	4.5714
701	689	バーチャルオープンテニス	SPT	4.5636
702	693	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
703	695	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5277
704	696	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.4098
705	697	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
706	698	ゲン ウォー	SHT	4.3636
707	699	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
708	700	北斗の拳	ADV	4.3378
709	702	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.3157
710	703	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
711	704	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.2941
712	706	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
713	701	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	4.15
714	707	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
715	708	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
716	709	キューブバトラー	PUZ	4.1111
717	710	エルフを狩るモノたち	ADV	4.1095
718	705	トランスポート タイクーン	SLG	4.0666
719	711	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
720	712	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.0
721	713	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0
722	714	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
723	715	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
724	716	熱血親子	ACT	3.8695
725	717	天下制覇	SLG	3.8461
726	718	必殺！	ACT	3.775
727	719	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.7692
728	720	イエローブリックロード	ADV	3.6666
729	721	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
730	722	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.6551
731	723	龍的五千年	ADV	3.6363
732	724	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.6
733	726	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
734	725	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.5161
735	727	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.4285
736	728	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
737	729	グリッドランナー	ADV	3.2592
738	730	STRIKER'96	SPT	3.2258
739	731	学校の怪談	ADV	3.2118
740	732	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1304
741	733	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.129
742	734	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.0975
743	735	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0434
744	736	南の島にブタがいた	PUZ	2.9393
745	737	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	ETC	2.9285
746	738	FIST	ACT	2.7441
747	740	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.7333
748	739	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
749	742	結婚～Marriage～	SLG	2.6019
750	741	スターファイター3000	SHT	2.5846
751	743	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
752	744	カオスコントロール	SHT	2.5686
753	746	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
754	745	テラクレスタ3D	SHT	2.5
755	748	カオスコントロール リミックス	SHT	2.4696
756	749	ハートビートスクランブル	ADV	2.4181
757	747	Defcon5	SLG+RPG	2.4107
758	751	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.2666
759	752	デス クリムゾン	SHT	2.2666
760	753	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.2647
761	750	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.2307
762	754	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2232
763	755	PLANET JOKER	SHT	2.1888

オッズ表サターン下位寸評

あいかわらず熾烈な最下位帝王争い ゴールデンウイークは帝王体験を!?

「サクラ大戦」と双璧を成す、有名サターンソフトと言えばデス様（現在最下位死天王末席759着）。この春は帝王三昧で涼しい春を過ごすのはいかがだろう。隊長オススメは759-762の連番で超万馬券（笑）。

差し馬「キューブバトラー」は帝王に急接近中。要注目？

今週も惑星戦士「PJ」が帝王の座に。これも劣らぬ大王。

【ところで……】「たいちょー！」「おうよ」「そーいえば、ここのところ人気ゲーム大特報続きで、例の月イチ連載が、掲載されてないようなんデスが？」「ギクっ」「……えーとえーと。なんていったかなぁ……。クリエイターなんちゃらでしたっけ？」「ギクギクっ」「やー、新連載にしてはかなり好評だったのに。どーして第４回目がないのんかな？」「ギクギクギクぅ」「月イチ連載だけに、尽きイチ連載（笑）ってとこスかねぇ……たいちょ？」「…………ぬー、人の弱みにつけ込みよって。…………あ、あのぅー、すいません。私の力不足で、最近サクラでかなり忙しくて、月イチ休ませてもらいました。ハイ。もーゴメンなさいです、ハイ」「んんー、で？ いつ再開するのかね？ チミィ？」「（ガンッ！）ゴールデンウィーク明けには、必ずや。最近ちょうど、ビッグな方のアポ取れたんで。またまた目が離せませんでー」「な、なんか痛いんだな、たいちょう……」「とりあえず、乞うご期待っ！」「だなっ」

↓次回出走予定馬パドック情報

いよいよ来週登場予定の「サクラ大戦2」。早くもたくさん来ているみんなのコメントを最速でお届けだ！

?着 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98・4・4
6,800円（マウス対応／3枚組）／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	10.0

前作ですでに完成されていたシステムが、さらにクオリティアップされ、「サクラ」特有の「季節感」も味わえるようになったのが好印象。ヘタに戦闘シーンをポリゴン化したり、目新しさを求めなかったのが成功したのだと思う。前作をやっていれば「ああ、またこいつらと会えた」と思えるだろう。逆に「ギャルゲー」と敬遠している人には、このゲームは恋愛の要素も多少はあるが、あくまでも「太正世界」の物語を体験するゲームであって、「恋愛ゲーム」ではないということを言っておきたい。「ムービー」、「演出のハデさ」を見るゲームでもないのです。ゲームの本質に迫る、今時のゲームには珍しい「良作」だ！（神奈川県・関拓道・21歳）まず、オープニングムービーに驚いた。ものすごく高いクオリティを実現してました。ムービーの量も前作よりも増えているし、LIPSも緊迫感のあるものになっている。戦闘パートも、隊長コマンドによって戦略性が強化。まさに、サターンに「サクラ」が満開になった。（神奈川県・細谷一城・22歳）あれだけ面白かった前作を、すべての面で上回っている。音声のキャンセルも改善され、王道を行くシナリオもさらに充実。キャラクターの魅力もそのままに、新キャラクターの魅力も素晴らしい。お見事！（長野県・平出亘・24歳）

?着 ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～

セガ／'98・4・2
5,800円／SLG+RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.33

前作のように同じ顔のキャラクターがいたりせず、しかも全員に声があるので個性が出ていて、性格もよくわかる。ムービーも少し増え、オープニングも良い。でも戦闘の時、自兵士に"待機"を命じても、じっとしていない時があるのが残念。それでも前作を面白いと思った人は十分楽しめ、初めての人でもそれほど戸惑わずに楽しめるのでは。（兵庫県・佐藤淳平・15歳）

?着 わくわくぷよぷよダンジョン

コンパイル／'98・4・2
5,800円／ADV+RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	8.0

見かけは、「不思議のダンジョン」シリーズの亜流ではあるが、それとはまったく違った世界を目指しているためか逆に新鮮味があって楽しめる。おなじみのキャラクター達は相変わらずいい味を出してるし、テーマパークという設定もグー！　会社は大変なことになっているようだが、これからも頑張って良いソフトを出し続けてほしい。（東京都・羽根田惟和・23歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●「KOF'97」のオロチが変身する時の声が「鼻毛親父はどう思う？」と聞こえませんか？（島根県・瀬川智昭・15歳）
●スケルトンセガサターン発売を記念して、せがた三四郎にシースルーの柔道着を着せてみたい（でも見たくない）。（大阪府・小川明宏・25歳）
●次はスケルトンパワーメモリーが出るに違いない。（埼玉県・稲村友宏・17歳）

セガサターンソフト総評

出るか!?史上最高オッズ「サクラ大戦2」!!

ここ1年の中でもダントツの大ヒットを記録中の「サクラ大戦2」。サタマガソフトレビューで初めてついた10点満点の実力は、今度は読者のみんなの評価でどう出るか？　読者レース史上最高オッズは「ソウルハッカーズ」の9.9125。抜くか!?　それとも……？

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7493
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2837
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.262
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2159
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1109
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.0639
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8614
8	8	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.8039
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7456
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6242
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4874
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.422
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3327
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0972
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0092
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7758
19	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7529
20	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
21	21	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6785
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6676
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4662
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.303
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1133
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8011
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4038
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3458
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5294
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4047

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、究極のガンダム最新作「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」だ。デキも最高と評判のこの新作は、初登場時に何着で登場するかを右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」は何着だ？
【隊長さんの予想】これは、ううーん、5着でいこか。
【謎の予想屋の予想】ふーん。オレはもうちょい上の3着で。

当選者 4/17号 4/17増刊号着順予想「サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とします。オッズ表にランクインしだい発表しますのでもうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週はエニックス最新作「RIVEN THE SEQUEL TO MYST」の予想をしてもらうぞ。かの「MYST」の続編の初登場オッズは、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

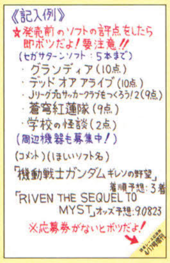
今号のオッズ予想

「RIVEN THE SEQUEL TO MYST」は何点だ？
【隊長さんの予想】これはちょっと読めんね。8.8527で。
【謎の予想屋の予想】うーむ。オレはちょい下。8.6219かな。

当選者 4/17号 4/17増刊号オッズ予想「ファンタシースターコレクション」は、まだオッズ表に入ってきていないため当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインしだい発表しますのでもうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例



今回も、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は4月23日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 4/17号 4/17増刊号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は三重県・岸田智文くん、大阪府・谷山利明くん、和歌山県・松井勝くん、愛知県・林義則くん、山形県・井口信子さんの5名だ。おめでとう！

【当選者発表たまってますッ】「さぁーて、最後は恒例の着順オッズ両予想の当選者発表でぇーすっ」「スペースが少ないから、飛ばすでー」「はい。まずは『エヴァ鋼鉄のガールフレンド』の着順予想、4/3号と4/10・17合併号の2回分ね。初登場78着。これはかなりムズかしかったですねぇ。正解者はそれぞれ、6名と7名いましたデス。抽選による当選者3名は、岩手県・佐藤貴之くん、大阪府・斉藤一正くん、千葉県・秋山学くん、および徳島県・阿部大介くん、茨城県・小林一成くん、愛媛県・新井和子さんでしたっ」「お次は？」「今週9.3076で登場した『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のオッズ予想っスね。こちらは1回目が静岡県・藤田友紀くんが9.3074の超近似予想。2回目は富山県・高田直美さんが9.3076のピッタリ賞をマークッ！」「それぞれソフト1本と2本。送るぞい」「ぞいっ」「というわけで、次号分厚いサタマガッ。合併号じゃから、買い逃すなよっ！」「よ！」

読者レース応募券 5/1号

発売記念大特集!!

4月23日

●バンプレスト●4月23日発売
●6,800円●シミュレーションRPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

怒涛の62ページ!!

スーパーロボ

第1週 超攻略

Ⓒ葦プロ Ⓒ GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 Ⓒ サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 Ⓒ 創通エージェンシー・サンライズ
Ⓒ ダイナミック企画 Ⓒ 東映 Ⓒ BANDAI・VICTOR・GAINAX Ⓒ BANPRESTO 1998

第１週 超攻略編 もくじ

P24-27 システム解説編

超わかりやすい！「スパロボ」初心者大歓迎のシステム解説

「『完結編』がスパロボ初体験」「やってみたいけど難しそう」「『Ｆ』買ったけど挫折しちゃった」なんていう人のために、サタマガは一肌脱ぎました。今回この「システム解説編」では、ゲームの大まかな進め方から、基本的な戦闘の進め方などゲームを進める上で最低限知っておきたいことを総チェック！　無理なく無駄なく、ゲームのための知識を身につけることができる、画期的な指南書となっている。「もう初心者じゃないよ」という人も、もう一度復習してみてはいかが？

P38-49 シナリオ攻略編

「完結編」スタートから10話分攻略！

いよいよ待望の攻略がスタート！「Ｆ」の時に寄せられたユーザーの意見を反映し、敵出現位置やそのデータが一目でわかる、実用性に富んだページ構成になっている。

P50-55 シナリオ紹介編

攻略編以降のシナリオを8話分ちょっと先取り！

もっと先を知りたいという気の早いファンに贈るのがこの紹介編。ここは、次回の攻略にかかってくる部分なので、しっかりストーリーを予習しておこう！

P56-75 データ攻略編

攻略に役立つキャラ&ユニットデータ満載！

今回掲載したデータは、基本的には前作の「Ｆ」から拝借している。もちろん「完結編」ではこのデータよりパワーアップしているが、１つの目安として参考にしてほしい。

P76-78 寺田氏インタビュー&予告編

プロデューサー寺田氏が心境を激白！

「完結編」の発売を目前に控え、今バンプレスト寺田氏の胸に去来するものは……。

また、次週のサタマガにも大異変の予感が!?　来週も見逃せないぞ！

待ちに待った、待ちこがれた「スーパーロボット大戦Ｆ～完結編」発売まで、あと１週間。
でもこの１週間が実に長く感じられる……それはサタマガ編集部も同じこと！
はやる気持ちを抑えきれず、62ページにわたる前代未聞の大特集を作ってしまった!?
日本一早く、そして世界一ブ厚い大特集！　とくとご覧あれ!!

ット大戦Ｆ完結編

編～スパロボならサタマガにおまかせ！

システム解説

「スーパーロボット大戦」HISTORY

地球と人類に襲いかかる邪悪な影に立ち向かう、正義のロボット軍団による壮大な戦いの伝説……これこそが「スーパーロボット大戦」シリーズのストーリーでもっとも大きなウエートを占めるものだ。

ここでは、「完結編」からゲームを始める人たちのために、「時間の流れ」という側面からヒーローたちが歩んできた戦いの歴史をひもとき、その結果ともいえる「現在の勢力関係」をまとめてみた。作品世界、そしてその背景を知ってからプレイすれば、「完結編」に登場するストーリーやセリフをしっかり理解でき、より深く楽しめることだろう。

DC戦争

第2次スーパーロボット大戦
（ファミリーコンピュータ対応ソフト）91年発売

物語は、外宇宙からの侵略に対抗すべくビアン＝ゾルダーク博士が提唱したDC（ディバイン・クルセイダース）の結成から始まった。強敵に立ち向かうべく地球上の勢力を武力で統一しようと“暴走”し始めたDCに反旗を翻し、独立部隊となった「ホワイトベース隊」は各地を転戦しながら、真に地球の平和を願う勇者を説得、仲間にしていく。彼らは決戦の地、ジャブローでビアンを倒したものの、新たなる波乱の予感は残った……。

「地球を守る」という目的は同じなのに、理想のために手段を選ばないビアン博士は、DCを地球規模の内戦に投入した。

ガンダム、マジンガー、ゲッターの3体でスタートするホワイトベース隊。互いの正義を賭けたDCとの戦いだ。

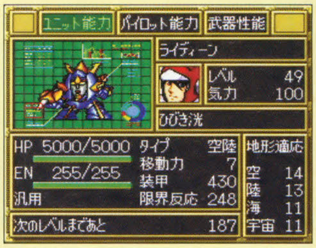
インスペクター事件

第3次スーパーロボット大戦
（スーパーファミコン対応ソフト）93年発売

ビアン博士が予見した外宇宙からの侵略が具体化したのは、DC戦争から約半年後のこと。地球独裁を企むザビ家が博士なき後のDC再建を企て、暗躍し始めていた。これを察知した世界各国は「地球連邦」を結成、先のDC戦争の勇者たちは、その外部部隊「ロンド＝ベル」として活躍する。そんな矢先、連邦軍の部隊消失事件に端を発して新たなる戦争が始まった。そして、これには「インスペクター」と呼ばれる異星人が関与していた。

ビアンの娘リューネやかつての敵シュウ、各地の友軍を仲間にしながら、ロンド＝ベルはDCを破り、小惑星アクシズの異星軍に迫る。しかし戦いはこれで終わりではなかった！

弱体化したDCは、ザビ家に実権を握られていた。それに対抗する勢力として地球連邦が誕生した。ビアン博士が提唱した地球レベルでの世界統一が、ここでやっと成立したことになる。



ロンド＝ベルを率いるのはホワイトベースのブライト艦長。ライディーン、コン・バトラーV、ダイターン3の3大スーパーロボットをはじめ、多くの仲間が世界の各地で参戦してくれるぞ。

ラ・ギアス事件

スーパーロボット大戦EX
（スーパーファミコン対応ソフト）94年発売

地球の内部に存在し、科学とともに魔術が発達した世界「ラ・ギアス」は、シュテドニアスによるラングラン王国侵攻によって混乱の中にあった。そこへ突如として起こった地上人の大量召喚事件によって、事態はますます深刻になっていく。

その混乱を治めるため、マサキはラングランのフェイル王子と、地上から召喚されたリューネは、カークス将軍と協力。同じく地上から召喚されたロンド＝ベルの仲間とともに、シュテドニアスからラングランを奪回するべく戦いを始める。

フェイル王子とカークス将軍、シュテドニアスの三つ巴の戦い。その戦乱の中に、先の大戦で死んだはずのシュウの姿があった。

ゲームスタート時に「マサキ」か「リューネ」かを選んでプレイできる。ISSという新システムを使うと、一方のシナリオで起きた出来事がもう１人のストーリー展開に反映されるようになる。

ゴーショーグンの他に、地上以外の異世界、バイストンウェルからはオーラバトラーと聖戦士が参戦する。彼らもアムロら地上人と同様に、高い戦闘能力を買われてラ・ギアスに召喚された。

そして…新たなる敵、新たなる仲間

スーパーロボット大戦F

ロンド＝ベルがラ・ギアス事件に巻き込まれている間に、地球ではジャミトフ＝ハイマン率いる特殊部隊「ティターンズ」が地球至上主義を掲げ勢力を拡大していた。反対に、長期失踪を理由にロンド＝ベルは勢力を縮小されてしまう。

そんな中、ティターンズに反旗を翻す形で、地球圏のさまざまな勢力が軍事行動を起こし始めた。地球連邦からの独立を目指す宇宙在住の人間によるテロ行為と、ポセイダル軍の地球侵攻を皮切りに始まった新しい戦争…その陰には「ゲスト」と呼ばれる異星人の存在があった。ハマーン＝カーン率いる新生DCの暗躍も目立ち始める中で、その行動原理すらわからない勢力も絡んできて、地球最大の戦いは新たなる局面に向かう……。

機動武闘伝Gガンダム

「F」ではパイロット（ドモン、東方不敗）自らがユニットとしてロボットと戦うというものすごい状況を演じて見せた彼らも、デビルガンダムの存在を中心に、彼らの因縁にまつわる物語の核心に突き進む。ガンダムなのにスーパーロボットのような活躍ぶりを見せるのも原作そのまま。

シャイニングガンダム

パイロットであるドモンの強さがそのまま機体の強さに反映されている。

デビルガンダム

DG細胞に侵されたドモンの兄キョウジが駆る、巨大なモビルファイター。

新世紀エヴァンゲリオン

その意図も、役割もわからぬままに攻撃してくる使徒の不気味さは原作アニメそのまま。また、「暴走」や「シンクロ率」、「アンビリカルケーブル」という特別な要素はゲームにも多大な影響を与える。ユニットの戦闘力と裏腹に不安定なパイロット達の姿がドラマを感じさせてくれる。

エヴァ初号機

戦闘能力は高いのだが、その陰に「暴走」という危険要素を秘めている。

エヴァ零号機

ファースト・チルドレン綾波レイのみにシンクロする汎用人型決戦兵器である。

新機動戦記ガンダムW

謎のセリフとともに登場したかと思うと、手当たりしだいに攻撃を仕掛けて去っていく……、ヒイロたちの真の目的は、登場後しばらくは不明のままゲームが進行する。非常に強力なユニットである5体のガンダムと、全体的に高いレベルのパイロットの動向は気になるところだ。

ウイングガンダム

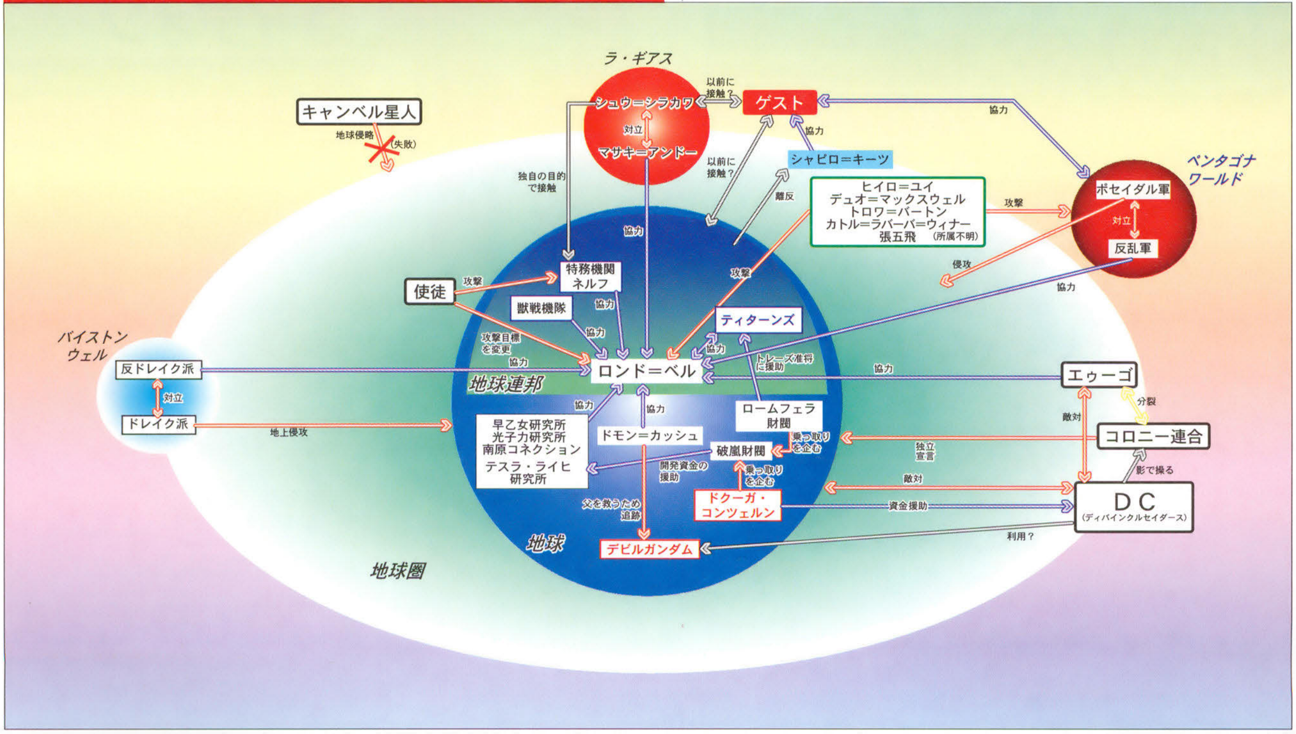
シャングリラで初めて会って以来、ことあるごとに邪魔をされてきたが…。

トールギス

ゼクス＝マーキスが搭乗するガンダム。初期HPが6000と、かなりの高さだ。

全勢力相関図

今回の「完結編」スタート時の状態を相関図にしてみると以下のようになる。ゲームが進むにつれて、ヒイロたちの目的やゲスト軍の真の姿などが浮かび上がっていくことになる。



これが『完結編』から新たに登場する

新旧織りまぜた豪華メンバー!!

ここでは「完結編」から登場する機体の特徴を、そのイラストと共に紹介していく。登場を待ちこがれていた新規ユニットから見慣れた機体まで、ずらりと並んだロボットたち。彼らが戦場で活躍できるか否かは、プレイヤーの采配にかかっている。各々に機体の特性をしっかりつかんでおこう。

脅威のパワーを見せつけろ!

マジンカイザー

マジンガー系列の最終進化形・マジンカイザー。外見も今までのマジンガーとは、ひと味違う。武装や性能が大幅にパワーアップしているぞ。

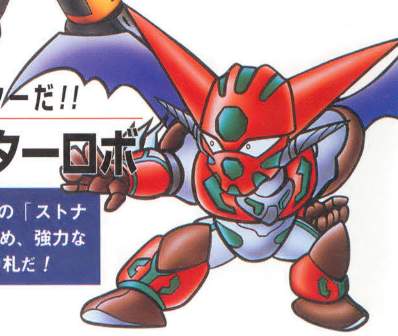
イーナーズーマーッキィ――ック!!

ガンバスター

アニメにも登場しなかった幻の必殺技"バスターホームラン"をはじめとした数々の必殺技をひっさげて参戦。戦闘能力は、まさに驚異!

これが本物のゲッターだ!!

真・ゲッターロボ

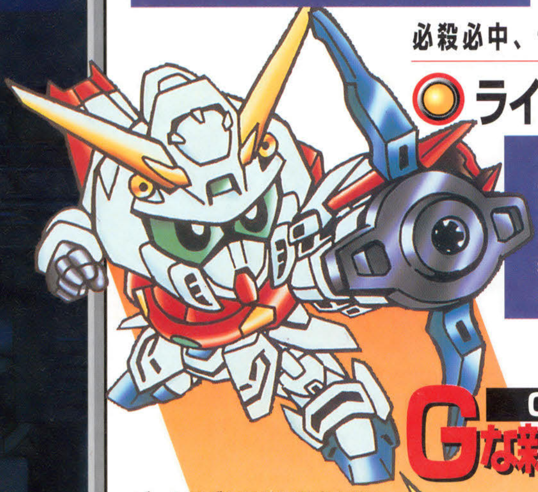


近接攻撃用としては最強の「ストナーサンシャイン」をはじめ、強力な技を誇る。対ボス戦の切り札だ!

Gガンダム Gな新ユニット

必殺必中、ライジングアロー!!

ライジングガンダム



シャイニングガンダムの同型機で兄弟ともいえる。モビルファイターとしては珍しく、近・遠距離共に闘えるバランスのとれた機体。

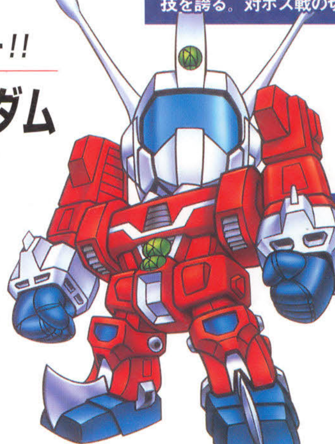
ビームリボンでおしおきよ♥

ノーベルガンダム

ガンダムファイターのアレンビーが操るモビルファイター。ビームリボンやノーベルフラフープといった、新体操のような武器で華麗に、熱く闘う。

発動……させても大丈夫?

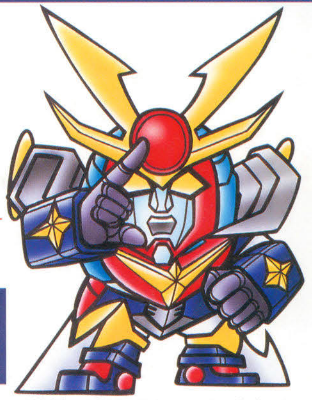
イデオン



ハンパじゃないHPと、制御の難しい強力な必殺技を併せ持つ。これを使いこなせれば怖いものはない。ゲームでは、イデオンゲージにも注目。

今、日輪の力を借りて、ここに見参!

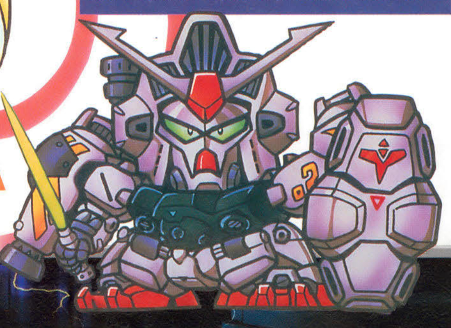
ダイターン3



強力なサンアタックを始め、技に恵まれている。序盤戦では部隊の中核として活躍するハズだ。エネルギー消費量が多いのが玉にキズ。

禁断の兵器、アトミックバズーカ!

GP-02A



GP-02Aが持つマップ兵器、アトミックバズーカは、脅威的な攻撃力を誇る。戦艦といえどもただでは済まない。

ロボットたちだ！

動く火薬倉庫

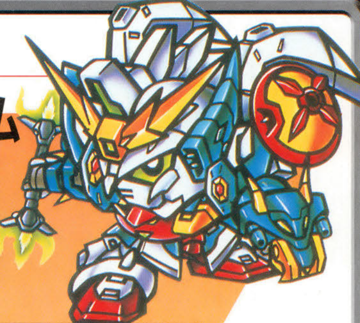
GP-03デンドロビウム

2つのマップ兵器をはじめ、多彩な武装を持つ宇宙専用機。ビーム攻撃を防ぐIフィールドを持っているので防御も十分。

孤高の戦士、ついに立つ

アルトロンガンダム

五飛（フーウェイ）の操る機体。原作のイメージからは近距離戦向きの機体だが、本作では近距離・中距離に関わらずオールマイティーに実力を発揮する。



Wな新ユニット

ウイング

死神の名は伊達じゃない！

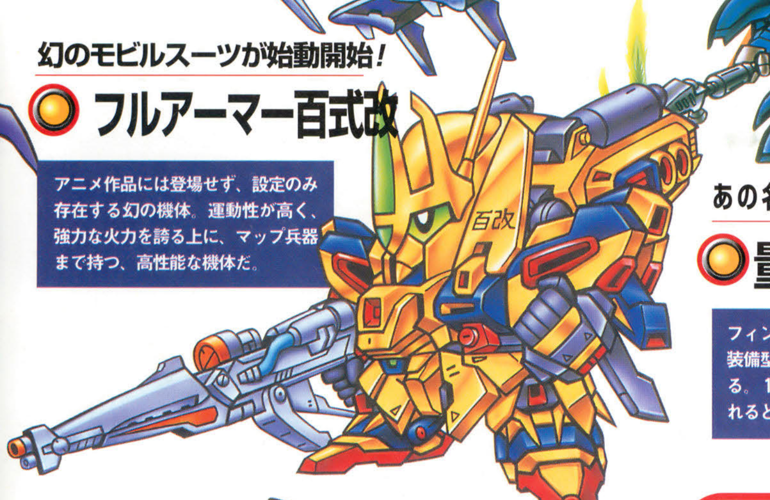
ガンダムデスサイズヘル

死神の名を持つガンダムがパワーアップして登場。武装が強力なので積極的に前線に出せる。どちらかというと宇宙戦向きの機体だ。

幻のモビルスーツが始動開始！

フルアーマー百式改

アニメ作品には登場せず、設定のみ存在する幻の機体。運動性が高く、強力な火力を誇る上に、マップ兵器まで持つ、高性能な機体だ。



あの名機がついに量産化！

量産型νガンダム

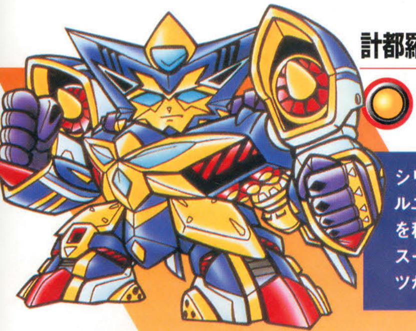
フィンファンネル装備型とインコム装備型のどちらかを選ぶことができる。1機しか登場しないのが悔やまれるところだ。

オリジナルな新ユニット

計都羅喉剣・暗剣殺ですぅー

グルンガスト

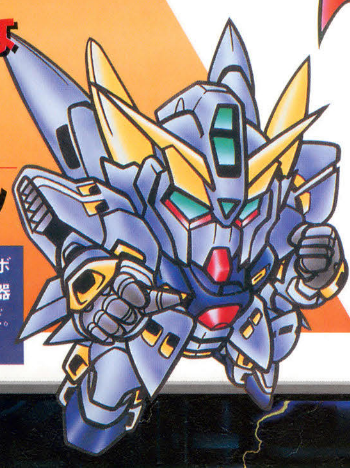
シリーズお馴染みのオリジナルユニット。変形で移動距離を稼ぎ、必殺技で敵を葬る。スーパー系のシナリオはコイツがいるから楽しいのだ！



人知れず分身してます

ヒュッケバイン

リアル系主人公専用のオリジナルロボット。変形はしないけど、強力な武器や運動性はそれを補って余りあるほど。「分身」もあるので防御も完璧。



シリーズお馴染みのロボットも参戦！

オレはグレートっ!!

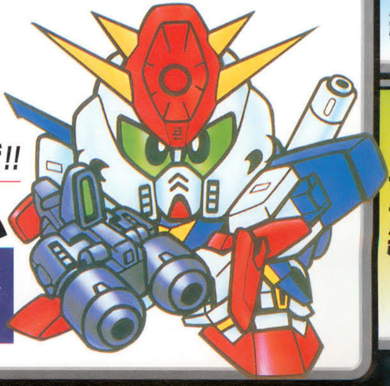
グレートマジンガー

シリーズ最古参の部類に入るメカだが、装甲の厚さ・武装の強さ共に申し分ないユニットだ。「完結編」でもその存在価値は衰えていない。

アニメじゃない！ ゲームなんだぜ!!

ZZガンダム

重武装＆変形可能と、いたれりつくせりの機体。さすがに本シリーズに初登場した頃ほどではないが、十分使えるユニットだ。



システム解説

システム解説編

ジャンルとしてはシミュレーションRPGに属する「スーパーロボット大戦」シリーズ。次のステップは、実際のゲームの流れを追いかけることで、システム面を理解しよう。

シリーズならではの熟成されたシステム

「スーパーロボット大戦」シリーズは、第1作で作られた基本システムを強化あるいは改善して、よりプレイしやすく奥の深いものを目指し進化を続け、現在の「完結編」に至る。基本的には、マップ上に自軍のユニットを配置して、敵(コンピュータ)と交互にユニットを移動させながら、射程距離に入ったユニットを攻撃し合うというのが大まかなゲームの流れだ。各ユニットにはサイズや武装などの機体特性がある。また、搭乗するパイロットにも戦闘能力や特殊技能、精神コマンドなどのステータスがある。これらを総合して、マップの地形や敵の構成に"強い"ユニットを選ぶことが勝利への秘訣だ。また、戦闘によって得られる経験値でパイロットを、資金でユニットを強化、レベルアップしていく。

スーパーロボット大戦F完結編・基本システム

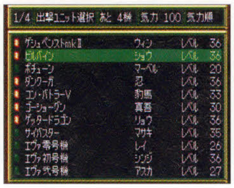
●ユニット能力の確認

スーパーやリアルなどのタイプの違いだけでなく、機体ごとにも特徴がある。

●パイロット能力の確認

搭乗するユニットの力を最大限に引き出せるパイロットを選ぶようにしよう。

●出撃ユニットの確認



部隊構成のバランスが取れていると戦いやすいが、プレイヤーの好みでOK。

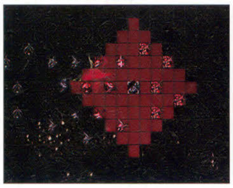
●消費エネルギー

強力な攻撃ほど消費エネルギーが大きい。使いどころは慎重に見極めよう。

●精神コマンド

使用することで戦いを有利に運べる、各パイロットが持つ能力。とても重要。

●マップ兵器



1回の攻撃で複数の敵ユニットにダメージを与える。どれだけの敵を巻き込めるか?

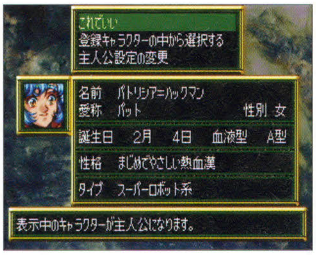
●ゲストキャラ

戦闘に直接参加しなくても、物語のカギを握るキャラクターが多数登場する。

●強化パーツ

特定の敵を倒すことで入手。装甲強化や移動力アップなど、効果もさまざまだ。

自分の分身となる、主人公キャラを設定しよう



性格やロボットのタイプなど、主人公の設定によって、違った展開が楽しめる。

初めてゲームをプレイする時に、最初にやらなければならないのがプレイヤーキャラクターの設定だ。ここで設定された「性格」や搭乗するロボットのタイプによって、この主人公のパイロット特性が自動的に決まる。「性格」はイベントやセリフまわし、そして副主人公の性格などに、搭乗するロボットのタイプは物語の展開に、大きな影響を与える。

1 主人公の顔を選択

男女合わせて16種類の顔から選択できる。同タイプのキャラでも2種類あるので、悩む!

2 名前を入力する

フルネームとニックネームを入力できる。ゲーム中はニックネームで呼ばれることが多い。

3 誕生日の決定

日付はステータスに影響しない。本名でプレイするなら本当の誕生日を入力したい。

4 血液型を選ぶ

これもステータスにまったく影響を与えない項目。好きな血液型を入力すればよい。

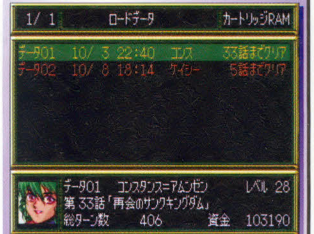
5 性格を決める

性格は全部で4タイプ。性格によって、他の登場人物たちとの会話が変化するぞ。

6 リアルかスーパーかを選択

シナリオ自体の展開が違うものになる。主人公のステータスや覚える精神コマンドも変わる。

「F」のクリアデータから主人公を引き継ぐこともできる



前作「F」のクリアデータを持っている場合、これを引き継いで「完結編」をプレイできる。ただしデータを上書きしてしまうので、「F」のムービーが見られなくなってしまう。

プレイヤーが選択できる 主人公の要素

主人公キャラクターは、初期設定の内容によってそのステータスが決まるのは先ほど説明したとおり。また本作には主人公のパートナーとして登場する副主人公が存在する。副主人公の設定は主人公の「性格」で決まるのだ。

また、覚える「精神コマンド」の内容と修得レベルには「リアル系か？スーパー系か？」の選択が影響を与えている。こちらも要チェックだ。

理論家だけど異性好き

男性は、しっかりした考えを持つが異性に対して手が早いタイプ。女性はホレっぽく、間延びしたトロそうな口調だが頭の回転が早い。

ちょっと変な性格

男性は大ボケだが実力は高い。常識に欠けるところがある、ヘンな性格。女性はかなりのおっちょこちょいだが、それを自覚していない。

まじめで優しい熱血漢

男女いずれの場合も、正義感が強く、思いやりがある。我が強いため、正しいと思ったら引きさがらない一面も持っている。

クールでニヒル

男性は自信家で、他人を見下した態度を取りがち。実は極度の女性不信。女性は男嫌いで、自分の力を過信して失敗することもある。

精神コマンド～スーパー系～

主人公

「熱血」「必中」のようにスーパーロボットの攻撃を強化する精神コマンドを先に覚える。とくに気力上昇の効果がある「気合」はこのタイプには不可欠だ。

修得レベル	精神コマンド
01	熱血
04	必中
13	ひらめき
19	気合
07	幸運
40	魂

副主人公

スーパー系に不可欠な精神コマンドに加えて、回復系コマンドの「信頼」を覚えるのがポイント。敵の攻撃を華麗にかわしながらサポートするイメージだ。

修得レベル	精神コマンド
07	熱血
01	必中
16	ひらめき
21	気合
25	信頼
40	魂

精神コマンド～リアル系～

主人公

HPが低いリアルロボットを操るパイロットには攻撃回避用の「ひらめき」が欠かせない。移動力アップの「加速」で一気に距離を縮めての速攻が有効だ。

修得レベル	精神コマンド
11	熱血
03	ひらめき
13	幸運
06	加速
01	努力
40	魂

副主人公

味方ユニットの補助系コマンドの「信頼」「激励」は重宝する。「加速」は覚えないものの、味方ユニットを1回多く行動させる「再動」は究極のサポート能力だ。

修得レベル	精神コマンド
07	熱血
16	ひらめき
20	信頼
27	激励
38	再動
40	魂

6番目の精神コマンド

「F」では“?”のままだった精神コマンドの正体がついに明らかになった。それは「魂」という精神コマンドで、敵に通常の3倍のダメージを与える効果を持つ。どの主人公でも覚えることができ、使えるコマンド。

アムロやカミーユなど、リアル系の主要キャラが持っている大技だ。

性格でボイスだって変わる

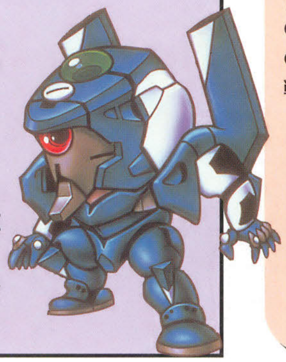
キャラクターメイキングの時に設定した「性格」によって変わる重要な要素に、「ボイス」というものがある。お目当ての声優さんがいるならば、そちらを優先して性格を決めてしまうのもひとつの手段かもしれない。

理論	男	堀内 賢雄
	女	宮村 優子
熱血	男	難波 圭一
	女	林原 めぐみ
変	男	石野 竜三
	女	日高 のり子
クール	男	関 俊彦
	女	緒方 恵美

ゲームの流れについて

シミュレーションをベースに、数々の独特なシステムが盛り込まれている「完結編」。その遊びかたを理解しよう。

「完結編」で初めて「スーパーロボット大戦」を始めるプレイヤーのために、ここではゲームの基本的な部分を解説していこう。
また同時掲載の表や計算式は攻略に役立つはず。ゲームをする時、横においてプレイしてほしい。



戦闘の進行

敵を自分の射程距離内に捕らえるように、また、少しでも戦闘に有利なポジションにつけるようにユニットの位置を変えていくのが「移動」。そして射程内に入った敵ユニットを「攻撃」して、そのHPを0にすれば、その敵をマップ上から排除できる。戦闘は、基本的にこの2つの行動を敵味方が交互に繰り返すことで進んでいく。さらに精神コマンドやマップ兵器などの特殊行動が、戦略に幅を持たせている。

移動

ユニット能力と地形との関係で、移動可能範囲が決定する。陣形を考えつつ移動させていこう。

戦闘時の基本的な2つの行動

敵に隣接しての直接攻撃や、離れた場所からの間接攻撃などがあり、ユニットごとに戦法が変わる。

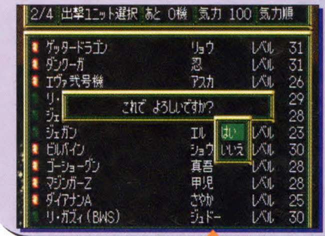
攻撃

1 シナリオスタート

まずはマップ突入直前に、シナリオの背景や目的などを説明するプロローグパートが入る。ここでの登場人物たちの会話から、物語の状況を把握しよう。そのあとで戦場となるマップが出現する。

2 出撃ユニットの選択

この画面で出撃させたいユニットを選択するが、あらかじめ能力や現在のステータスを確認しておくこと。マップによっては強制的に出撃させられるユニットがあったり、出撃できないユニットがあることも。



ユニットの強さはどう判断する?

総合的なステータス画面からだけでは、ユニットの完全な強さを確認することができない。「ユニット能力」「武器能力」「パイロット能力」の3つの項目を見て、それぞれの詳細を調べておこう。

ユニットの総合的な強さは、ユニット単独の能力ではなく、搭乗するパイロットの能力との総合能力で判断しよう。「個別コマンド」の項目で「能力」を選択すれば、全体的な能力画面を見ることができる。そこからユニット・武器性能・パイロットなどの各ステータスが確認できるので、必ずチェックすること。

ユニット能力 チェックポイント

各ユニットの詳しい能力については、P.65からのデータ表で確認してほしい。

サイズ
ユニットの大きさ。敵の攻撃の命中率に影響する。

EN/最大EN
エネルギーが必要な行動をすると消費する。毎ターン少しずつ回復。

特殊能力
ユニット固有の能力が表示される。

修理費用
破壊されたときにかかる修理費。

タイプ
ユニットの性能タイプ。能力を発揮できる環境。

運動性
回避率や命中率に影響する数値。

限界
この数値までしかパイロットの能力は発揮できない。

地形
各種地形に対して、ユニットがどれだけ適応できるか。

■こんな行動も可能だ

●搭載
戦艦上に移動したユニットを「搭載」、次のターンで好きなときに「発進」させられる。ユニットのHP・ENが回復していき、弾丸が補充される。

●合体・分離
複数の特定ユニットを合体させ、1つの強力な機体にできる。また、分離して元の複数のユニットにも戻れる。

●変形
状況に応じた有利な形態に変わる。移動に便利な「変形」が多い。

●修理・補給
HP回復やEN・弾丸の補給ができる。

●精神
各パイロットが持っている、精神コマンドを使用することができる。

●MAP兵器
マップ上にいる複数のユニットに、同時にダメージを与える攻撃。

●説得
特定のパイロットが隣接することで、「説得」できる敵がいる。説得に成功すると仲間になったり撤退したりする。

次のシナリオに備えて戦力強化

インターミッション中には、ユニットのパワーアップができる。「改造」は資金を使った強化方法で、ユニットの5つのパラメータ（HP・EN・装甲・運動性・限界）や、武器の攻撃力を上げることが可能。入手していれば「強化パーツ」を装備させることもできる。ユニットにもよるのだが、「強化パーツ」は最高4つまで装備できる。

強化パーツは、ユニット間でつけかえれば、ある程度数の少なさを補える。一方、ユニットや武器の強化には資金が必要。主要なユニットに集中して、改造していこう。

3 戦闘

敵との戦闘開始。敵を倒して得られるものは、パイロットを成長させる経験値と、ユニットを改造するための資金。特定の敵を倒すと、強化パーツを落とすこともある。そういった敵は、必ず倒していきたい。

4 シナリオ終了

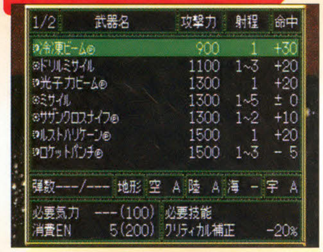
そのマップでの勝利条件（敵の全滅やボスユニットの撃破など）をクリアした時点でシナリオが終了する。エピローグが入り、次に進むルートを選択したり、続けてシナリオが発生することもある。

5 インターミッション

次のマップへ移る前の画面。セーブはここでおこなえる。各ユニットや武器の改造、強化パーツの取り付け、同系列ユニット間でならパイロットの乗り換えもできる。破壊されたユニットは強制的に修理されてしまう。

次のシナリオへ進む

武器性能 チェックポイント



ユニットがどのような武器を装備しているのか、必ず戦闘前に確認しよう。

武器の種類
照準のアイコンが出ているものは射撃用、パンチのアイコンが出ているものは格闘用の武器。またⒷはビーム兵器、Ⓟは移動後でも攻撃できる武器、MAPはマップ兵器を表している。

必要気力
パイロットが定められた気力に達していないと使えない武器は、その必要気力がここに表示される。

地形適応
その武器を、各地形で使用したときの威力はA～Cまでの3段階（Aが高い）。横線のものは、その地形では使用不可能。

必要技能
パイロットの特殊技能を必要とする兵器は、その技能名がここに表示。

パイロット能力 チェックポイント

各パイロットの個別能力については、P.56からデータ表を掲載している。

格闘・射撃
それぞれの武器を使いこなす能力で、高いほど攻撃力が高くなる。格闘は近接武器、射撃は遠距離武器の攻撃に対応。

気力
イベントや戦闘に応じて変動。上昇すると攻撃・防御力が上がり、定められた気力がないと使えない武器が使用可能になる。

反応
数値が高いほど命中・回避率が高くなり、200以上になると2回行動が可能になる（ユニットの限界反応値も200以上必要）。

技能
操縦の技能で、高いほどクリティカルが出やすい。

地形
パイロットの地形に対する適応能力。4段階ある。

よくわかる戦闘システム&インターミッション講座

「スーパーロボット大戦」シリーズ初挑戦のプレイヤーのため、またすでに遊んだことのある人には復習のために、ここからはゲームの流れにそった各種システムの解説をしていこう。

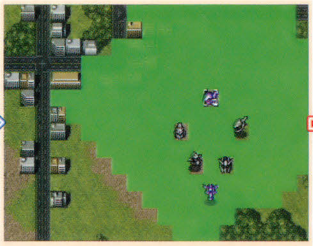
移動

マップをスタートした直後、ほとんどの場合、敵軍と自軍の距離は離れている。戦闘に有利なポジションを取りながら、敵を攻撃できる位置へと移動していこう。敵が移動するときは、基本的に目標ユニットに最短距離で近づいてくる傾向がある。装甲値が低いユニットや残りHPが少なかったりパイロットのレベルが低いユニットが目標になりやすいので、そのことも考慮して自軍を移動させよう。

1 青いユニットにカーソルを合わせ、AかCボタンを押す

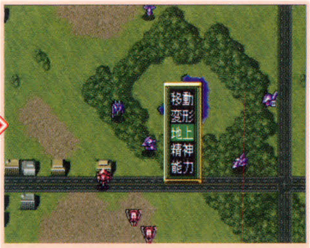
青く表示されているユニットが、現在行動可能な味方ユニットだ。カーソルを重ねてAかCボタンを押せば、そのユニットが実行できるコマンドが表示される。

2 「移動」を選択すると、移動範囲が表示される



行動コマンドの中から「移動」を選択すると、ユニットの移動力と地形との兼ね合いから、移動できる範囲が表示される。移動範囲内ならどこへでも移動可能だ。

3 ユニットによっては、活動する場所を指定できる



空陸、水陸、空地中など、活動できる場所が複数に渡って設定されているユニットは、現在待機している場所を、活動の可能な範囲内で変更することができる。

こんな移動方法もあるぞ

ユニットの特殊能力を見れば、「変形」「合体」「分離」が可能かどうかわかる。

小手先のテクニックを1つ紹介しよう。2回行動できるユニットを戦艦に搭載して、戦艦を移動させる。そこから搭載ユニットが発進すれば、戦艦が移動したぶんだけ余計に移動することができる。味方ユニットを少しでも早く戦線まで持っていく場合に便利だ。

搭載

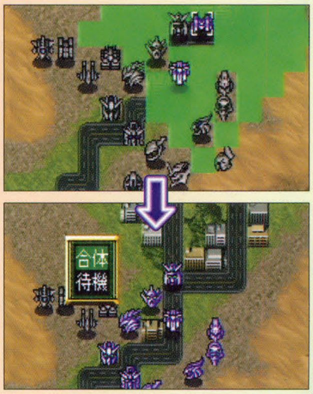
戦艦にユニットを搭載させると、次のターン以降の好きなときに「発進」させることができる。戦艦の移動距離を加算できる上、搭載ターン数に合わせてユニットの修理や補給もできるので便利。戦艦は空中を移動するので、地形の制約も受けることはない。

戦艦の上にユニットを移動させ、「搭載」を選ぶだけでOK。

戦艦搭載中の回復・補給によるデメリットは、パイロットの気力の減少だ。

合体

複数のユニットを1つに合わせ、その特性を1つにまとめたり、まったく違う強力なユニットを誕生させたりする「合体」。攻撃力などが上がるだけでなく、リ・ガズィやスーパーガンダムのように破壊されても本体は無事で、合体させたパーツの修理費だけで済む場合もある。



変形

「変形」は、そのユニットの持つ特性を大きく変えてしまう。移動力が上がる代わりに装甲が低くなったり、適応する地形タイプが変化したり……。状況や局面に応じて使い分けをしよう。

移動する時は飛行形態に、戦闘時には通常形態という使い分けが基本だ。

地形

地形が与えてくる影響は、カーソルを合わせることで確認することができる。

地形がユニットに与える影響は2種類ある。1つめは、ユニットの移動タイプによって、進入不可能な地形があるということ。そして重要なのが2つめで、特定の地形にユニットがいることで防御率や回避率が変化することだ。さらにはENやHPが毎ターン一定数回復する地形もある。具体的には街(防御・回避アップ、EN回復)、森・林(回避アップ)、山(防御・回避アップ)、コロニー・基地(防御・回避アップ、EN・HP回復)などがそれだ。よって戦線を敷くときには、こういった地形に自軍のユニットを配置して戦闘を少しでも楽にしたい。

また、敵が空や海にいる場合、武器によっては攻撃できなかったり、威力が変化したりする。

活動場所によるユニットへの影響

空中 空中にいるユニットは移動に対しての制約を受けず、地形効果による命中率や防御力への影響もいっさい受けつけない。ただし、基地や研究所などの回復可能な施設の上での回復は可能だ。ユニットの影の有無で、現在の活動場所が確認できる。

水中 水中では威力が激減してしまう武器が多く、特にビーム系の武器は与えるダメージがほとんど無効になってしまう。ビーム系の武器をメインに使っている敵を相手にするときは、水中から攻撃すれば、反撃によるダメージを気にせずに戦える。

地中 地中に潜っていれば、敵からの攻撃をまったく受けずに移動することができる。ただし自分から攻撃することも不可能なので、敵の包囲網を突破するときや、緊急時の避難場所として使うことが多いだろう。ただ、地中行動ができるユニットは少ない。

命中率

攻撃の命中率は、右の計算式で求めることができる。命中率は、地形効果の影響を受けるが、ユニットの地形適応は関係しないので注意。戦闘のたびにいちいち命中率の計算をする必要はないが、どの数値が影響しているのかぐらいは知っておくといいだろう。精神コマンド(P.33参照)を併用すれば、命中率を大きく上げることもできる。

命中率の計算方法

攻撃側　パイロットステータスの命中 ＋ パイロットステータスの反応 ＋ 武器の命中補正 ＋ ユニットの運動性 ＋ 100

―(マイナス)

防御側　(パイロットステータスの回避 ＋ パイロットステータスの反応 ＋ ユニットの運動性) × 今いる地形の地形効果 × 敵のユニットサイズによる修正

＝ **命中率**

※防御側が「ひらめき」使用の場合、命中率は0%になる。
攻撃側が「必中」使用の場合、命中率は100%になる。ただし、防御側の「ひらめき」優先。
防御側が「分身」発動の場合、命中率は半分になる。ただし、「ひらめき」使用中はそちらが優先。

地形効果

地形にカーソルを合わせることで確認できる地形効果。そのうち“防御アップ”については、説明を「ダメージ」の項目(P.31参照)に譲るとして、ここでは“命中ダウン”について説明しよう。表示で“命中30%ダウン”と表示されている場合、計算式に当てはめる数値は100-30で70%、つまり0.7という数値になる。混乱しないように。

敵ユニットにダメージを与えられず、逆に反撃でダメージをくらってしまうという状況は絶対に避けたい。攻撃をしかける際に表示されるデータを確認して、無謀な攻撃をかけないようにしよう。あまりにも命中率が低いときは、有利な地形におびきよせるか、精神コマンドを使うようにしよう。

ユニットサイズ

ユニットが大きければ、当然攻撃も当たりやすい。というわけで、ユニットサイズによる命中率の修正というものが存在する。その修正値は下の表のとおり。あくまでこの修正が入るのは防御側のユニットであって、攻撃する側のサイズは命中率に影響しない。

LLサイズは、戦艦などのユニットが多い。しっかり装甲を強化しておこう。

ユニットのサイズ	命中率
LL (全長100m以上)	140%
L (全長30～99m)	120%
M (全長10～29m)	100%
S (全長1～9m)	80%
SS (人間サイズ)	10%

攻撃

地形が与えてくる影響は、カーソルを合わせることで確認することができる。

戦闘は大きく分けて、射程距離の短い「格闘用武器」、離れた場所からの攻撃が可能な「射撃用武器」、マップ上で広範囲にわたって敵を攻撃する「マップ兵器」の3種類の武器を使って行われる。武器性能の画面を見て、装備している武器のタイプや射程距離を頭に入れておこう。ユニットがマップ兵器以外の武器で敵を攻撃するときに、もし攻撃相手が装備している武器の射程距離内に入っていれば、攻撃後に反撃をくらってしまう。あらかじめ敵が持っている武器をチェックしておき、できるだけその射程距離外から攻撃するように心掛けたい。

兵器使用の際の注意事項

❶EN(エネルギー)や残弾数はあるか?
兵器によっては弾丸やENを消費するものがある。ENや残弾数がないときは、戦艦や補給ユニット、回復できる施設などを使って補充しておこう。

❷移動前、移動後、いつ使える武器か?
基本的に射撃用武器は移動前、格闘用武器は移動後にしか使えない。例外としてⓅマークがついている武器は、移動前移動後いつでも使える。

❸射程距離は確認できているか?
射撃用兵器の中には、隣接するユニットを攻撃できない(最低射程距離が2以上)のものがある。ふところに飛び込まれないように注意すること。

❹気力や命中率も確認しているか?
武器の中には、パイロットの気力が定められた値を超えていないと使えないものがある。

各種攻撃パターンを把握しよう

兵器の特性を理解することが、戦いを有利に運ぶためのコツ。各兵器は攻撃方法のパターンにより、大きく3つのタイプに分けることができる。それぞれの上手な使いかたを説明しよう。

1 格闘攻撃

(例)
ゲッタートマホーク
EN消費もなく命中率も高い、すべての地形で使える強力な兵器

短い射程から敵を攻撃するので反撃をくらいやすいが、そのぶん攻撃力が大きいものが多い。ビームコートやオーラバリアなど、ビーム効果を妨げる特殊能力を備えている敵に対して、かなり有効な攻撃となる。

2 射撃攻撃

(例)
ハイパーメガランチャー
威力があるがEN消費も大きい。対ビーム装備の影響も受ける。

射程が長いものが多く、敵の射程距離外からの攻撃を得意とする。中には移動後に攻撃できるものもあり、とどめを刺すためというよりも、各シナリオの序盤において相手のHPを削る役割で使うことが多い。

3 MAP兵器

(例)
サイフラッシュ
幅広い攻撃範囲を持ち、敵のみにダメージを与えるので使いやすい。

マップ上で広範囲の敵を一度に攻撃できる強力な武器。敵の反撃を受けないのはありがたいが、使用に高い気力が必要だったり、大量のENを消費したりする。一部の例外を除いて、味方まで巻き込んでしまうので、注意が必要。

攻撃を受けたときの反撃について

敵から攻撃を受けたとき、反撃命令が「マニュアル」になっていれば、自分の反撃方法を選択することができる。反撃方法は3種類あるが、それぞれに長所と短所があるので、ユニットの特徴に合わせた方法を選択しよう。

武器

反撃用の武器を選択することができる。射程距離や、使用するためのEN・残弾数・必要気力などがクリアされていなければ、もちろん反撃用には選べない。

回避

敵の攻撃に対して回避行動を取り、命中率を半分にできる。ただし、確実に回避できるわけではなく、よけそこなった場合、モロにダメージを受けてしまう。

防御

敵の攻撃を防御して、受けるダメージを半減させる。装甲値とHPが高いユニット向き。ちなみに、防御だと「分身」や「ゲッタービジョン」が発動しない。

ダメージ

敵を攻撃したとき、どの程度のダメージを与えられるかを理解していると、この敵ユニットに対してどれぐらいの戦力を割けばいいのかなどの戦略を立てやすい。ダメージの計算式は右図のとおりだが、ここで重要なのは、パイロットやユニットが、各地形をどれぐらい得意としているかということである。全体能力画面にある「地形」の項目に、パイロットとユニットの地形適応を総合したものがA～Eで表示されている。当然、できるだけ有利な地形で戦うようにしたい。

ダメージ量の計算方法

（攻撃側：武器の攻撃力 × 武器の地形効率 × パイロットの攻撃効率 ÷ 100 × パイロットの気力 ÷ 100 × 地形適応

－ 防御側：ユニットの装甲 × パイロットの気力 ÷ 100 × 地形適応）× 防御側の地形効果 ＝ ダメージ

※パイロットの攻撃効率……パイロットパラメータの「格闘」「射撃」の数値をさす。
クリティカルが発生したときは、ダメージが1.5倍になる。
攻撃側が「熱血」を使用しているときは、ダメージが2倍になる。ただし、「魂」が優先される。
攻撃側が「魂」を使用しているときは、ダメージが3倍になる。

地形適応

能力画面ではパイロットとユニットにそれぞれ地形適応が設定されているが、計算式では全体能力画面に表示されている総合的な地形適応を使用する。実際の計算では、例えば地形適応がAで120％の場合、それを100で割った1.2という数値を式に当てはめて計算するのだ。

苦手な地形が少ないように組み合わせられればベストなのだが……。

地形適応	地形効率
A	120%
B	100%
C	80%
D	60%
E	0%

クリティカルの確率

クリティカルが発生すると、敵に与えるダメージ量が1.5倍になる。狙って出せるものではないが、どのパイロットがクリティカルを出しやすいか、理解しておくのもいいだろう。クリティカルは下の計算式にしたがって発生するが、敵が攻撃する場合はこの4分の1になる。

攻撃側のパイロットの技量 － 防御側のパイロットの技量 ＋ 攻撃武器のクリティカル率 ＝ クリティカルの確率

※最低値は1％となっており、0％にはならない。
攻撃側が「底力」を使用しているときは、発生確率50％アップ。

補給修理

修理装置や補給装置を持っているユニットは、味方ユニットに対して修理や補給を行うことが可能だ。修理を行ったユニットのパイロットには、回復させたHPの量に応じた経験値（P.32参照）が与えられる。弱いパイロットのレベルアップに利用するといいだろう。各パイロットがどれぐらいのHPを回復させることができるかは、下にある公式で求められる。

ユニットを修理したときのHP回復量

基本値500 ＋ パイロットのレベル × 60 ＝ 回復量

説得

敵パイロットに、味方側の特定のパイロットが隣接すると、「説得」コマンドが出現することがある。攻撃せずに「説得」を試みることで、その敵パイロットが味方になったり、戦場から撤退させて戦いを避けることができたりする。「説得」コマンドが出現するのは、原作で何かしらの関係があったキャラどうしが多い。原作エピソードを知っていれば有利かもしれないぞ。

「説得」に成功すると、その場で味方ユニットになり、参戦してくれるキャラクターが多い。

ハマーンのように「説得」することで、物語の展開を大きく変えるキャラクターもいる。

経験値

パイロットのレベルアップに必要な経験値は、敵を倒したときとダメージを与えたとき、そして味方ユニットに修理・補給をしたときなどに入手できる。そして、“相手のレベル－自分のレベル”の値が大きいほど、得られる経験値の量が大きい（下表参照）。敵にとどめを刺すときなどは、できるだけレベルの低いパイロットに任せるようにしたい。また、マップをクリアしたときに生き残っていたパイロットには、残った「精神ポイント」の２倍が経験値として加算されることも覚えておこう。

敵を倒したときの経験値

（敵パイロットの経験値＋敵ユニットの経験値）×レベル差の係数＝経験値

敵にダメージを与えたときの経験値

その敵を倒したときに入る経験値÷10＝経験値

ユニットを修理したときの経験値

回復量×回復したユニットと回復させたユニットのパイロットのレベル差の係数÷10＝経験値

●レベル差による経験値計算用の係数表

レベル差（相手のレベル－自分のレベル）	－6以下	－5	－4	－3	－2	－1	0	＋1	＋2	＋3	＋4	＋5	＋6	＋7	＋8以上
係数	1/60	1/30	1/15	1/8	1/4	1/2	1.0	1.3	1.6	1.9	2.2	2.5	2.8	3.1	3.4

気力

各パイロットには「気力」というパラメータが設定されており、出撃中に50から150の間で変化する。気力が上がるとパイロットの攻撃力や防御力が上昇する。そして、気力が一定値に達していないと使用することができない、強力な武器も使うことができるようになる。気力は右にあるような条件で変化するが、各パイロットに設定されている性格（P.56からのパイロットデータ参照）の影響による増減も大きい。つまり、性格が

獣戦機隊ユニットがアグレッシブタイプになるにも気力が必要

「超強気」の敵ユニットがいた場合、周りのザコ敵を倒していくだけで、「超強気」のユニットの気力がどんどん上がっていき、手に負えない強さになってしまうこともあるのだ。精神コマンドの「脱力」などを駆使して、強敵の気力を上げないように戦っていこう。また、気力が上がりやすいキャラを優先的に倒すのも有効な手段だ。

気力の増減条件

●敵ユニットを倒したとき
　敵を倒したユニット…＋4、その他の味方ユニット…＋1
●精神コマンド「気合」を使用したとき…＋10
●精神コマンド「激励」を受けたとき…＋10
●敵ユニットから攻撃を受けたとき…＋1
●味方ユニットから補給を受けたとき…－10
●精神コマンド「補給」を受けたとき…－10
●精神コマンド「脱力」を受けたとき…－10
●味方ユニットが倒されたとき
　（パイロットの性格によって異なる）
　超強気のパイロット…＋2　強気のパイロット…＋1
　普通のパイロット…±0　弱気のパイロット…－1
●戦艦に「搭載」したとき…－10

精神N

「精神コマンド」とは、RPGなどにおける魔法のようなものと思ってもらえばいいだろう。敵へのダメージ量を増やしたり、命中率を上げるような、戦闘を補助する役割のものが多く、特にボスとの戦いなどでその威力を発揮することだろう。それぞれのパイロットが覚えることができる「精神コマンド」の上限はあらかじめ決まっており、その数は全部で6つ。すべて一定レベルに達することで修得できるように設定されている。「精神コマンド」を使用するためには、各パイロットの精神ポイントが必要だ。消費した精神ポイントは、現在出撃中のマップをクリアしない限り回復することがないので、タイミングをよく考えて使いたい。下に「完結編」から新たに加わったものも含めた「精神コマンド」の一覧表を掲載しておく。

回復や攻撃以外にもさまざまな効果を持つ精神コマンド。戦闘の強力な味方だ。

複数のパイロットが乗るユニットは
精神コマンドの併用が可能だ!!

たとえばゲッターロボなどのように、複数のユニットが合体しているユニットは、搭乗中のパイロット全員分の精神コマンドを併用することができる。また、一部を除けば、効果が失われることなく重ね掛けができる。むしろボスユニットなど、強力な敵と戦うときは、複数の精神コマンドを併用することをオススメしたい。「集中」「熱血」「幸運」などを重ね掛けしよう。

オーラバトラー系やヘビーメタル系のユニットに搭乗できる「妖精」たちは、パイロットではないが、精神コマンドを使用することができる。一緒に戦っていくことでレベルも上がり、けっこう便利な精神コマンドを覚えていく貴重な存在だ。また同系列ならば乗り換えもOK。ただ残念なことに、その数は少ない。

●精神コマンド一覧表

コマンド名	消費	解説
根性	20	自分の搭乗しているユニットのHPを最大値の30%回復する。
信頼	30	指定したユニットのHPを最大値の30%回復することができる。
ド根性	40	自分の搭乗しているユニットのHPを完全に回復することができる。
友情	70	すべての味方ユニットのHPを、最大値の50%回復することができる。
愛	90	すべての味方ユニットのHPを、完全に回復することができる。
復活	120	敵に倒されたユニットを、1体だけ復活することができる。選択可能。
補給	65	指定したユニットのEN、残弾数を最大まで補給するが気力を10下げる。
加速	10	1度だけ、自分のユニットの移動力が+3される。
集中	15	1ターンの間だけ、命中率、回避率がそれぞれ30%アップする。
ひらめき	15	1回だけ、敵の攻撃を完全に回避することができる。
必中	25	1ターンの間だけ、命中率が100%になる。敵の「ひらめき」優先。
鉄壁	30	1ターンの間だけ、自分の搭乗しているユニットの装甲が2倍になる。
気合	40	自分の気力を10上げることができる。
隠れ身	60	1ターンの間、敵からの攻撃や反撃をまったく受けつけない。
覚醒	60	1回分、自分の行動回数を増やすことができる。

コマンド名	消費	解説
かく乱	70	1ターンの間、敵の命中率が半分になる。敵の「必中」が優先。
熱血	40	1回だけ、敵に与えるダメージ量が2倍になる。
魂	60	1回だけ、敵に与えるダメージ量が3倍になる。「熱血」との併用不可。
努力	20	次の戦闘後に得られる経験値が2倍になる。
幸運	45	次の戦闘後に得られる資金が2倍になる。
てかげん	10	自分より技量が低い敵を攻撃したとき、倒さずにHP10だけ残せる。
みがわり	35	指定した味方ユニットへの、MAP兵器以外の攻撃を1回だけ受ける。
激励	70	指定した味方ユニットの気力を10上げることができる。
再動	90	指定した行動済みの味方ユニットを、再び行動可能にできる。
脱力	50	指定した敵ユニットの気力を10下げることができる。
挑発	35	指定した敵が自分を狙ってくる。効果はその敵と戦闘するまで続く。
自爆	1	敵味方関係なく、隣接するユニットに自分のHP分のダメージを与える。
夢	?×2	指定した味方ユニットの「精神コマンド」を2倍の消費量で使用できる。
奇跡	100	ド根性+気合×3+加速+幸運+必中+ひらめき+魂の効果を持つ。
偵察	1	相手ユニットのステータスを調べることができる。

システム解説
攻略編
紹介編
データ編
インタビュー編
予告編

強化改造

前作「F」では、最高5段階までしか改造をおこなうことができなかったが…。

マップクリア後のインターミッションでは、各ユニットをパワーアップさせることが可能だ。イベントや特定の敵を倒すことなどで手に入る強化パーツは、ユニットに装備することで右の表にあるような効果を得られる。強化パーツを装備できる数はユニットによって異なるが、状況に応じていろいろな組み合わせを試してみよう。改造は費用こそかかるものの、数に限りがある強化パーツと違って確実にユニットをパワーアップできる。パラメータごとの改造費はすべて共通だが、武器の改造費はその種類によって2つのパターンが用意されている。下の表を見て確認しておこう。

改造のポイントはここだ!!

リアルロボット系

基本的には運動性や限界を優先して改造し、命中率や回避率が上がるようにしよう。持っている武器によってはENも改造したい。

スーパーロボット系

装甲やHPを強化して、対ボス用のユニットとして改造したい。また、武器のEN消費が大きいので、EN量を増やすのも忘れないようにしよう。

●ユニット改造費用表

	1回	2回	3回	4回	5回
HP	2000	4000	6000	8000	10000
EN	1000	1500	1500	2000	2000
運動性	5000	8000	10000	12000	15000
装甲	3000	5000	8000	10000	15000
限界	1000	1500	1500	2000	2000

●強化パーツ一覧表

ブースター	移動力+1
メガブースター	移動力+2
アポジモーター	移動力+1、限界反応+5
マグネットコーティング	運動性+5、限界反応+20
バイオセンサー	運動性+10、限界反応+15
サイコフレーム	運動性+15、限界反応+30
ファティマ	移動力+2、運動性+20、限界反応+30
チョバムアーマー	HP+500、装甲+150
ハイブリッドアーマー	HP+800、装甲+200
超合金Z	HP+1000、装甲+300
超合金ニューZ	HP+1500、装甲+400
高性能レーダー	武器射程+1(MAP兵器と射程1の兵器を除く)
対ビームコーティング	ビームコートを装備することができる
ミノフスキークラフト	飛行が可能になり、地形適応が空Aに
プロペラントタンク	エネルギー50回復(使い捨て)
プロペラントタンクS	エネルギー200回復(使い捨て)
リペアキット	HPを2000回復(使い捨て)

●武器改造費用表

大部分の武器改造費はパターン2であることが多く、改造費が安いパターン1に属するのは、バルカン系の武器が多い。

	1回	2回	3回	4回	5回
パターン1	4000	8000	12000	16000	20000
パターン2	5000	10000	15000	20000	25000

修理

エヴァシリーズなどに至っては、戦艦の修理費をはるかに越えた金額がかかる。

ユニット能力画面の右上に表示されている数字が、そのユニットが破壊されたときにかかる修理費用だ。スーパーロボットや戦艦などは巨大なぶん、その費用は莫大なものになっている。修理はインターミッション中に強制的に行われる。もし資金が0だった場合、修理費は無料となるが、そんなに貧乏だとゲームクリアは難しいだろう。

のりかえ

修理ができるユニットに乗せて経験値を稼がせる、といった方法も取れるぞ。

インターミッションでは、同系列のユニット内でパイロットの乗り換えをおこなうことができる。レベルがちょっと低めのパイロットを性能のいいユニットに乗せれば、経験値稼ぎも楽になるだろう。またプレイヤーのこだわりに合わせて、ユニットとパイロットを組み合わせるのも楽しみ方の1つ。意外な組み合わせが活躍するかも。

パイロットの特殊技能について

一部のパイロットには、原作の設定に応じた特殊な技能が備わっている。これらは戦闘中に発揮され、戦いを有利に運ぶことができる能力だ。ただし敵のパイロットにも特殊技能を持つ者がいるので、戦闘前のチェックは怠らないようにしたい。特殊技能のレベルを上げるにはパイロットを成長させる必要があるが、技能のレベルアップの時期や上限は決定されている。

ニュータイプ・強化人間

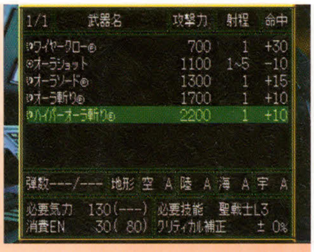
モビルスーツ系の武器「ファンネル」を扱うための能力で、ガンダム系パイロットか、リアル系主人公がおぼえる。レベルが上がるにつれ、命中と回避に修正がかかり、ファンネルを使う時の射程が延びる。

強化人間は人工的に作られたニュータイプ。能力はニュータイプと同じ。

レベル	射程	命中	回避
1	+0	+10%	+10%
2	+0	+15%	+15%
3	+0	+20%	+20%
4	+0	+25%	+25%
5	+0	+30%	+30%
6	+0	+35%	+35%
7	+1	+38%	+38%
8	+1	+40%	+40%
9	+2	+43%	+43%

聖戦士

ダンバイン系パイロットの一部が修得可能な技能で、「ハイパーオーラ斬り」を使用するために必要だ。レベルが上がるにしたがい「ハイパーオーラ斬り」の攻撃力とすべての攻撃に対する回避の修正値が大きくなっていく。



「ハイパーオーラ斬り」への修正値は、武器リストで確認することができない。

レベル	ハイパーオーラ斬りの攻撃修正	回避
1	+200	+10%
2	+400	+15%
3	+600	+20%
4	+800	+25%
5	+1000	+30%
6	+1200	+35%
7	+1300	+38%
8	+1400	+40%
9	+1500	+43%

シールド防御・切り払い

「シールド防御」は、盾による防御でダメージを半減する技能。「切り払い」は、装備している剣でミサイルなどの実弾や剣攻撃を切り払い、ダメージを無効にしてしまうもの。ともに技能レベル分の16の確率で発生する。

盾や剣を装備したユニットに搭乗するパイロットしか、この技能は身につかない。

底力

パイロットがその技能を持っている場合、搭乗中のユニットの残りHPが全体の8分の1を切ると発動する。回避率と命中率が10%上昇し、さらにクリティカル率まで50%アップする、危険だがその見返りも高い技能だ。

HPが高い、スーパーロボット系のパイロットが覚えるため、見るチャンスは少ない。

エヴァンゲリオンパイロットの「シンクロ率」とは?

特殊技能ではないが、エヴァパイロットの「シンクロ率」について解説しよう。シンクロ率は50%を基本とし、それ以外の数値のときは、右の公式の計算でもとの命中率・回避率・攻撃力に修正が加わるようになっている。

$$\left(\text{命中率・回避率・攻撃力} + \text{シンクロ率}\right) \times \left\{100 + \left(\text{シンクロ率} - 50\right) \div 2\right\} \div 100$$

シンクロ率が低いときでも強力なユニット、エヴァ。ではシンクロ率が100%のときの力は…?

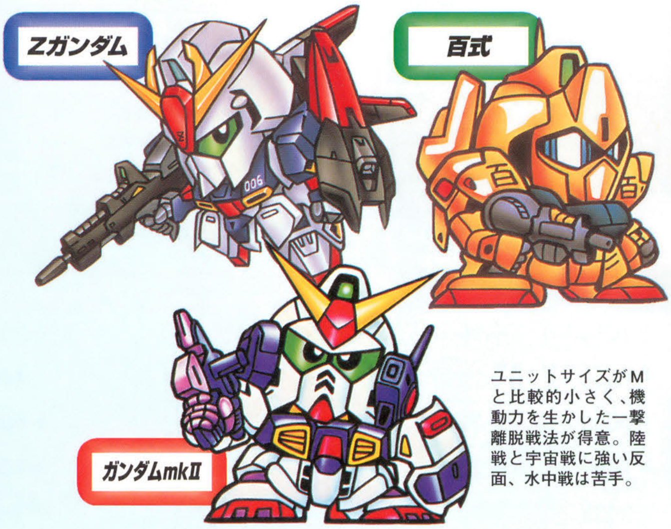
機体解説

登場するロボットは、大別して「リアル」「スーパー」の2種類の系列に分けられる。それを機体特性によってさらに細分化すると、以下のような種類に分類することができる。原作で活躍したロボットの特徴、あるいは弱点までもがゲーム上でも反映されており、それが戦闘での役割を決めるもとになる。

ゲームを進めるうえで、これらの特性を知っておくことが勝利への近道であることは言うまでもない。必ず覚えておこう。

モビルスーツ

リアルロボット系の代表的な種類で、これに属するユニットも多い。「移動力」や「運動性」、「限界反応」が初期値から高く、反撃時に「回避」を選択すればその成功率はスーパーロボットの比ではない。反面、「HP」「装甲」が低いのが弱点で、強力な攻撃が一発当たると途端に危険な状態に陥ってしまう。



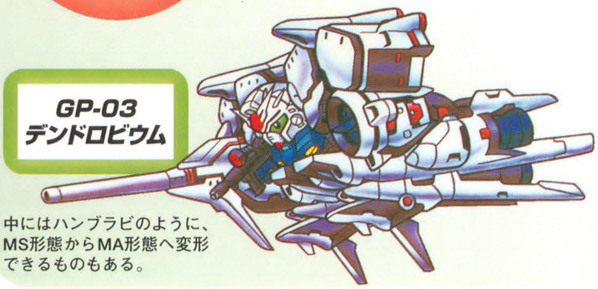
ユニットサイズがMと比較的小さく、機動力を生かした一撃離脱戦法が得意。陸戦と宇宙戦に強い反面、水中戦は苦手。

遠距離から接近戦まで攻撃範囲は広い。

パイロットにはニュータイプもいる。

モビルアーマー

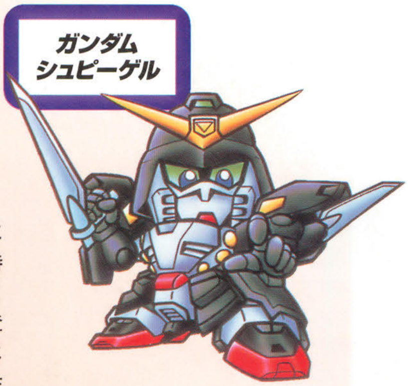
モビルスーツの発展形態の1つ。多くの機体は強大な火力の武器を持っており、その攻撃力はかなりの脅威。また、大火器を支えるためユニットサイズが大きくなっている。ゲーム中では、敵の主力ユニットとして登場することが多い。



中にはハンブラビのように、MS形態からMA形態へ変形できるものもある。

モビルファイター

「機動武闘伝Gガンダム」に登場するガンダムは、作品の持つ異色性が、ゲームにも色濃く反映されている。ゲーム中、登場する数は少ないが、攻撃力はスーパーロボット並み、運動性能はモビルスーツ並という、なかなか強力なユニットだ。



モビルスーツとは違い、パイロットが決まっている。いずれも高い攻撃力を誇る。

各機体の特殊能力

特定のユニットだけが持っている「特殊能力」には次のようなものがある。その効果は、コマンドや特定の行動時に発動する。

●ビームコート
常に発動していて、敵のビーム攻撃を1000減少させるという効果がある(1000以下だとダメージ0)。ヘビーメタルだけが持っている特殊能力だ。

●Iフィールド
常に発動している。ビームコートの強化版で、こちらは2000のビームダメージを軽減してしまう特殊能力だ(2500なら500のダメージ)。

●オーラバリア
常に発動している。3000以下のビーム攻撃を無効化する。ただし、3000を越える攻撃は軽減せず、そのままの数値分ダメージを受けてしまう。

●ATフィールド
エヴァシリーズと使徒が持ち、常に発動。直接攻撃以外のダメージを4000まで無力化するが、4000を越えるとそのままダメージを受ける。

●分身
●マッハスペシャル
パイロットの「気力」が130以上になっている状態で、「回避」「防御」以外の行動を取った時にのみ50%の確率で発動する特殊能力で、ダメージを完全に無効化する。オーラバトラーに多い能力だが、ゲッターライガーや真ゲッター2、ビルバインなど、味方には能力所有機体は少ない。

スーパーロボット

高い「HP」と多彩な戦闘能力を誇る、文字通りのスーパーパワーを持つロボット。リアル系ロボットに比べて移動力や運動性に難があるが、改造で強化していったり、強化パーツを装備していけば、攻防に優れたユニットになる。

各スーパーロボットが持つ必殺技は、とにかく強力。運動性の低さからくる命中率の低さは「必中」などで補っていきたいところ。

「熱血」も使って一撃必殺も狙おう。

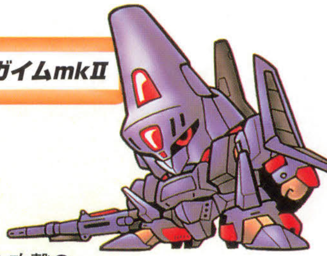
「EN」の強化も忘れないようにしたい。

オーラバトラー

高い機動力と「オーラバリア」「分身」という2つの特殊能力を持つ点が特徴。ビーム攻撃をかわしながらの白兵戦が得意な機体だ。聖戦士特性があると、驚異的な力を発揮する。

高い「運動性」を生かして、斬り込み隊長的な役割を果たすことが多い。「運動性」を第一に強化しよう。

ヘビーメタル



「ビームコート」を持ち、ビーム攻撃のダメージを軽減、無効化してしまうため、敵として登場した時には、戸惑うこともしばしば。武器使用によるEN消費の少ない、機動力と持久力で勝負のユニットだ。

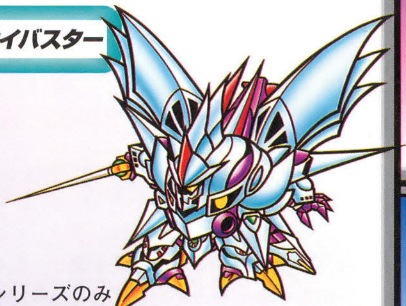
白兵戦を避けて、常に距離を取って戦おう。特にエルガイムmkIIなど、マップ兵器を持つユニットは後方支援に使いたい。

汎用人型決戦兵器

Lサイズのロボットだが「運動性」が高く陸戦では最初からかなりの能力を発揮する。「シンクロ率」という特殊パラメータを持ち、これが高いほど運動性、攻撃力、命中率が上昇するが、一定以下になると操縦不能になる。

パイロットが固定なのも特徴。エヴァを動かせるのは選ばれた少年少女だけだ。

オリジナル



「スーパーロボット大戦」シリーズのみに登場するオリジナルロボット。主人公が搭乗する機体もこれに属しているが、主人公がリアル系かスーパー系かによって、搭乗するユニットの機体性能が違ってくる。

強力なマップ兵器を持っている、変形が可能など、移動、戦闘能力が高く、優秀なユニットが多い。

●HP回復
ターンの始めにHPが自動的に回復する。使徒やゲスト、デビルガンダムは全HPの10%を回復する。また、暴走初号機はなんと30%も回復する!

●変形
ユニットが変形し、「空」から「陸」など(逆もある)機体タイプが変化する。主に「移動力」や地形効果が変わる。行動決定前なら自由に変形できる。

●合体・分離
複数のユニットを1つのユニットにするのが「合体」で、合体に必要なユニットが一カ所に集まっている状態でコマンドを実行できる。獣戦機隊やコン・バトラーチームなどの最大の特徴だ。

逆に、合体ユニットをもとに戻すのが「分離」で、これは分離後の機体数が出撃可能ユニットの最大数を越えると分離できないのに注意したい。なお、リ・ガズィだけは1シナリオで1回しか分離できない。

●ハイパーモード
ゴッドガンダムの特殊能力で、「明鏡止水」を覚えたドモンの気力が130以上になると、戦闘能力が飛躍的に上がる。

●暴走
エヴァ初号機とイデオンの特殊能力で両者とも制御不能で敵味方の区別なく攻撃を仕掛ける、やっかいな能力だ。

新しいユニットを手に入れたら、ステータス画面を最初にチェック!!

シナリオ攻略編

いよいよシナリオ攻略編の開始だ！　今回の攻略範囲は第34話から第41話まで。次々と入手できるマップ兵器を使いこなせるかどうかがポイントになってくるぞ。また、説得イベントも多いので忘れずにチェックしておこう！

「完結編」攻略はこれでバッチリ！

まず初めに、「完結編」をプレイするときに気をつけるべきことを１つ。今までのシリーズでは、「決められたターン以内に全シナリオをクリアすると隠しシナリオが出現」といった要素があったが、今回はターン数による隠しシナリオは用意されていない。なので、無理に早解きをする必要はないだろう。むしろ早解きすると発生しないイベントがいくつかある。じっくりとプレイしたほうが得だ。

それでは、攻略ページの見方を解説しよう。ページ構成は右図のとおり。敵の配置や増援位置を知りたい人は②のマップを見る、シナリオ全体の流れを知りたい人は③のシナリオ攻略を読む、というように知りたい情報をピックアップして読むのが上手な使い方だ。

攻略ページの見方

❶シナリオ名・クリア条件・ストーリー
ここにはシナリオタイトルと、勝利条件・敗北条件、またそのシナリオのストーリーの概略を掲載している。特に、話の流れを把握したいときには便利だろう。

❷マップ
一目でユニットの初期配置・増援位置を知ることができる。敵味方を問わず、最初の増援を赤、以下緑、水色の順で表示、⑤の表と対応している。

❸シナリオ攻略
ここでは、マップの特徴や増援の登場ターン・対処法など、そのシナリオ攻略の概要をわかりやすく説明していく。

❹ポイント攻略
そのシナリオにおけるチェックポイントを簡潔に解説しているのがこの部分。強敵の倒し方や、知っているとお得なイベント情報など、内容はさまざまだ。

❺出現ユニット・データ
そのシナリオに出現する敵・味方ユニットのデータをまとめて掲載。出現ターン・条件や、そのユニットを倒したときに得られる資金、強化パーツなども掲載している。

❻次のシナリオへのアドバイス
次のシナリオへ行く前に、どのユニットを強化するべきかを中心に、ちょっとしたアドバイスを載せてみた。

攻略指南② ユニット・武器の改造はピン

金は天下の回りもの

「完結編」では、「F」に比べて敵を倒したときに入手できる資金の額が多くなっている。とはいえ、手当たりしだいに改造していたのでは資金がいくらあっても足りない。改造するユニットと武器の絞り込みが必要なのだ。そこで「そんなこと言われても、どれを強化していいかわからない」という人のために、「完結編」スタート時に入手済みのユニットの中から、「強化しても後悔しないユニット＆武器」を紹介していこう。

おすすめユニット1 ダンクーガ

「完結編」でさらにパワーアップ。その強さはすでに神を超えた!?

気力110で使え、エネルギー消費の少ない断空剣をまず強化。遠距離戦のために断空砲も強化しておこう。近・遠距離の両方の攻撃に長けたスーパーロボットだ。

改造ポイント	HP・装甲
おすすめ武器	断空剣

おすすめユニット3 ゴーショーグン

射程が長く威力も大きいゴーフラッシャー

ゴーフラッシャーは、射程が１～７と長く、攻撃力も高いので、運動性を強化したい。高性能レーダーを装備し、射程を延ばしておくと、さらに効果的。

改造ポイント	運動性
おすすめ武器	ゴーフラッシャー

おすすめユニット4 サイバスター

敵・味方を判別する賢いマップ兵器サイフラッシュ！

何をさしおいてもマップ兵器であるサイフラッシュの強化が第一だ。ハイファミリアとアカシックバスターを強化すれば、オールマイティに活躍できる。

改造ポイント	運動性
おすすめ武器	サイフラッシュ

攻略指南①

使える精神コマンドはこれだ！

知は力なり

多くのプレイヤーは「熱血」や「ひらめき」、「信頼」といった精神コマンドを多用する傾向がある。確かにそれらは効果がはっきりしているため、非常に使いやすいと言えそうだ。しかし、地味ながら素晴らしい効果が期待できる精神コマンドもある。ここではそんな精神コマンドを取り上げてみよう。

使える精神コマンド①
挑発

指定したユニットは、コマンドを使用したキャラを狙ってくる。このとき、通常は動かないボスクラスの敵を誘導することが可能だ。ただしコマンドを使ったキャラと指定したキャラが1回でも戦闘すると効果がなくなる。

使える精神コマンド②
脱力

指定したユニットの気力を10下げる。ハマーンやシロッコなどはただでさえ強いうえに、気力が上がると手に負えなくなる。このような相手には、脱力を使って気力を下げてしまおう。使えるキャラが少ないのが難点。

使える精神コマンド③
激励

指定したユニットの気力を10上げる。「完結編」では、多くのマップ兵器が入手できるが、そのほとんどが使うために一定以上の気力を必要とする。そのため、今回は非常に重宝する精神コマンドになっている。

ポイントで！

おすすめユニット 2 ビルバイン
敵の攻撃避けまくり！ いくぜ特攻一番機！

ユニットサイズが小さいこともあり、敵の攻撃を避けまくる。運動性をさらに強化し、ファティマやサイコフレームを装備させれば、ほとんど無敵だ！

改造ポイント	運動性
おすすめ武器	オーラビームソード

おすすめユニット 5 エヴァ初号機
無敵のATフィールドで敵の攻撃をシャットアウト

4000までのダメージを無効化するATフィールドが強力。あらかじめ装甲を強化しておき、反撃時に防御態勢をとれば、まずダメージを受けることはない。

改造ポイント	装甲
おすすめ武器	プログレッシブナイフ

「スーパーロボット大戦F～完結編」シナリオフローチャート

今回の攻略範囲

リアル系	スーパー系
第34話 うずまく悪意（前）	第34話 フロンティア4の危機（前）
第35話 うずまく悪意（後）	第35話 フロンティア4の危機（後）

↓

- 第36話 ラビアンローズ
- 第37話 アクシズの攻防
- 第38話 ザビ家の亡霊
- 第39話 ガラスの王国
- 第40話 アマンダラ・カマンダラ
- 第41話 ティターンズの悪意

今回の紹介範囲

- 第42話 訣別（前）
- 第43話 訣別（後）

リアル系	スーパー系
第44話 ティターンズの追撃	第44話 絆

↓

- 第45話 ウワサの破嵐万丈
- 第46話 日輪は我にあり
- 第47話 悪意のオーラ
- 第48話 動乱、ヨハネスバーグ
- 第49話 ハイパージェリル

「F」からの変更点をチェックしてみよう

知ってると大変役に立つものから、知らなくてもいいものまで、一挙公開！

ユニットにパイロットが乗り込む、という「スーパーロボット大戦」シリーズの基本的なゲームシステムは「第2次」でほとんどできあがっていた。その後、「第3次」でユニット改造とパイロットの乗り換えができるようになり、「第4次」で強化パーツが装備できるようになる。さらに「第4次S」では、一部のパイロットが戦闘時にセリフをしゃべるようになり、「F」ではついにすべてのパイロットが戦闘時にセリフをしゃべるようになったのだ。

このようにシリーズが進むにつれて改良が加えられ、完成度が増していった「ロボット大戦」シリーズ。だがその中にあって、「F」と「完結編」とでは、物語がストレートに受け継がれるということもあり、システムにさほど大きな変更点はないようだ。とはいうものの、プレイアビリティの向上やゲームバランス調整のためのちょっとしたシステム変更など、細かい部分ではいくつか変更点が見られる。ここでは、それらの変更点について検証してみよう！

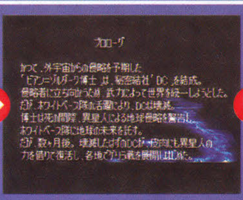
CHECK 1 ゲームを開始する方法は2つ

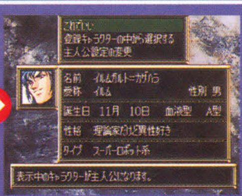
知ってて得する度 ★

「完結編」を始める方法は2つある。1つめは「完結編」に収録されているデータを使ってプレイする方法。この場合は、タイトル画面で「START」を選択。プレイヤーの分身となる主人公キャラを作成すると、ゲームが開始される。このとき、入手ユニットや所有している強化パーツの種類・数、主人公以外の味方パイロットのレベルは、ランダムで決定される。2つめは「F」のクリアデータ使ってプレイする方法。この場合タイトル画面で「LOAD」を選択し、「F」のクリアデータを選択すればいい。入手ユニットや味方パイロットのレベルなどは、「F」クリア時のデータが引き継がれる。

『完結編』から始める場合

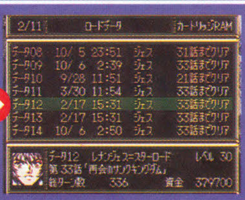
初めての人は、まずタイトル画面で「START」を選択しよう。

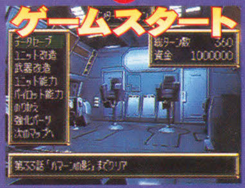

すると、「第2次」から「F」までのストーリーが流れる。


主人公キャラを作成、恋人の有無を答えたら……。

『F』のデータを使う場合

まずは、タイトル画面で「LOAD」を選択する。


「F」をクリア済みのデータ（黄色い文字で表示される）を選択。



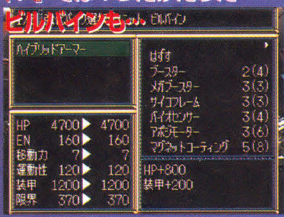
いよいよ「完結編」がスタート！気合いを入れていこう！

CHECK 2 装備できる強化パーツの数が変更された！

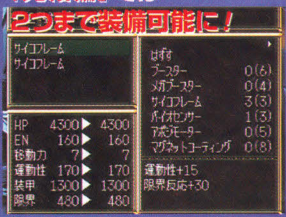
知ってて得する度 ★★★★

「F」では強化パーツを1つしか装備できなかったビルバインだが、「完結編」では2つまで装備できるようになった！ 他のユニットについても調べてみたが、装備できる強化パーツの数が「F」から変更されたユニットは、残念ながらビルバインだけのようだ。

「F」では1つだけだったビルバインも…


基本能力が高いためか、「F」では1つしか強化パーツを装備できなかった……。

「完結編」では2つまで装備可能に！


「完結編」では強化パーツが2つまで装備できるようになった！

CHECK 3 反撃時に防御、回避を選ぶと特殊能力『分身』が発動しない

知ってて得する度 ★★★★★

気力が130を越えると発動する、F91やビルバインなどの特殊能力「分身」。50パーセントの確率で敵の攻撃を完全に回避する便利な能力だが、「完結編」では反撃時に防御や回避を選択すると絶対に発動しない。だから、積極的に反撃したほうがお得なのだ。

ガンガン反撃したほうがオトクだ!!

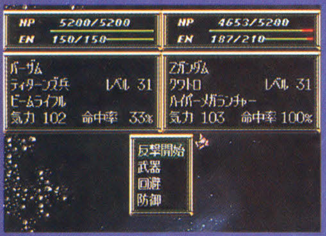
回避・防御を選ぶと絶対に分身が発動しない。少し損した気分……。

50パーセントの確率で分身する。敵にダメージを与えられることも考えれば……。

4 CHECK マニュアルでの反撃選択がよりスムースに

知ってて得する度 ★

「完結編」では、反撃命令を「マニュアル」に設定していた場合、反撃方法を選択するとオートで反撃開始の位置にカーソルが移動するように変更された。意外と気がつかない人が多いと思われるが、プレイするとその快適さに、きっと驚くことだろう。

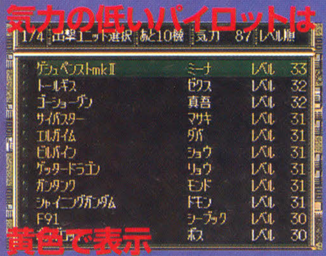


反撃方法を指定した後、ボタン連打で戦闘開始。とてもスムーズだ。

5 CHECK 気力の低いパイロットがひと目でわかる

知ってて得する度 ★★★

前編・後編に分かれているマップでは、前編で出撃したユニットは、後編では気力が低い状態で出撃することになる。「完結編」では、出撃機体選択時に気力が100未満のユニットは黄色の文字で表示されるため、間違って出撃させる心配は、「F」ほどはない。



黄色い文字で表示されたユニットは、気力が100未満の状態。

6 CHECK 10段階改造は終盤までおあずけ

知ってて得する度 ★★★★

「F」でフル改造したユニットも、さらに強化できる！ と、ユーザーの期待も大きい10段階改造。しかし、ゲームバランスを調整した結果、10段階改造ができるのはゲーム終盤になってしまった。少し残念だが、そのときに備えて資金をためておこう。

早く10段階改造がしたい！ いつになったらできるのだろうか？

7 CHECK キャラグラフィックの一部変更・追加

知ってて得する度 ★

「完結編」では、一部のキャラクターの顔グラフィックの追加・変更がされている。例を挙げると、兜甲児、流竜馬、藤原忍といったところ。もちろん他にも何人かいる。

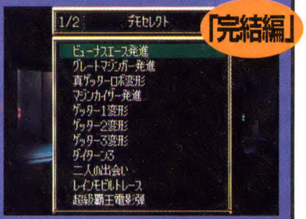
グラフィックが変更された方々

9 CHECK 「完結編」で「F」のデータをロードすると一部のデモが見られなくなる!?

知ってて得する度 ★★★★

「F」のデータを「完結編」でロードすると、システムファイルが書き変わってしまい、デモの一部が鑑賞できなくなってしまう。それが嫌な人は、システムファイルのコピーを作成しておこう。

「F」で登録される、マジンガーZの発進デモやダンクーガの合体デモ。



「完結編」でロードすると、それらのデモが削除されてしまう。

8 CHECK キャラクター同士の会話が読みやすくなった

知ってて得する度 ★

「F」では、シナリオの冒頭や最後にキャラクターの会話が交わされるとき、どちらのセリフも白文字で表示されていた。そのため、やや読みづらいという印象があったが、「完結編」では話しているキャラクターのセリフのみ白文字になり、他はグレーで表示され、以前に比べて格段に読みやすくなっている。ちょっとした変更だが、少しでも快適に遊んでほしい、という制作者側の配慮が感じられる。

話し手の文字が白ヌキに

10 CHECK マップ兵器使用時にキャラのボイスが追加された

知ってて得する度 ★★★★

「F」では、マップ兵器を使ってもフィールド上でグラフィックが表示されるだけだった。しかし「完結編」では、マップ兵器使用時にキャラのボイスを追加。キャラによっては、マップ兵器使用時しか聞けない特殊ボイスも用意されている。

ジュドーを乗せてZZガンダムのハイメガキャノンを使うと、特殊ボイスが！

攻略編 紹介編 データ編 インタビュー編 予告編

第34話 リアル系「うずまく悪意（前）」A スーパー系「フロンティア4の危機（前）」B

勝利条件 ● 敵の全滅　**敗北条件** ● 味方の全滅

STORY
コロニーへの弾圧を強める連邦政府に対し、コロニー連合は独立を宣言。その背後にハマーン率いるDCの陰謀を感じたロンド＝ベルは、DCの本拠地アクシズへ向かう。しかしその途中、フロンティア4からの救助信号をキャッチ、一行は救助に向かった。

ロンド＝ベルが到着するまでこらえよう

スーパー系の第34話とリアル系の第34話のシナリオはタイトルこそ異なるが、敵の初期配置と味方の増援の出現位置が微妙に異なるだけで、ストーリーは全く同じ。攻略手順にも大きな違いはない。

味方の初期配置ユニットは、シーブックの乗るF91とセシリーの乗るビギナ・ギナのみ。しかも、HP・ENともに最大値の半分しかない状態からシナリオが始まる。しかし、敵はまだそれほど強くないので2人でも十分に対処できる（詳しくはワンポイントアドバイス1を参考）。ロンド＝ベルは3ターン目に登場。出撃するユニットに移動力が高いものを選び、できるだけ早くシーブックたちの援護に向かわせること。なお、このシナリオに敵の増援はない。

ワンポイントアドバイス1
コロニー上で待機せよ

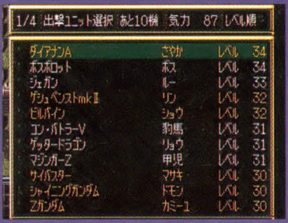
ロンド＝ベルが到着するまでどうやって敵の攻撃に対処するかが問題。方法は2つある。1つは、F91とビギナ・ギナをあらかじめロンド＝ベルが出現する宙域まで移動させ、出現するのと同時に合流させてしまう方法。こちらは安全かつ確実な戦法だ。もう1つは、マップ左上にあるコロニーを拠点にして応戦する方法。この方法だと撃墜される可能性はあるものの、シーブックのレベルがるというメリットがあるので、こちらがおすすめ。ただし、精神コマンドは惜しまずに使うこと。

コロニーの上なら命中率・回避率がアップ。1ターンごとにHPやENも回復する。

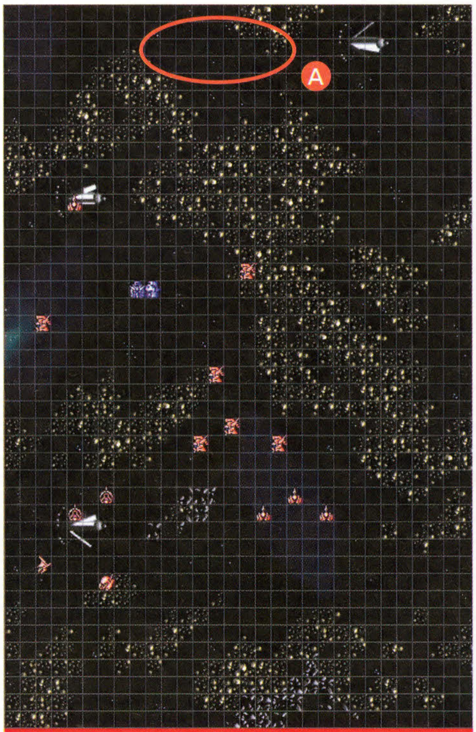
消費ENの多いヴェスパーを使うからには、確実に敵をしとめていきたい。

ワンポイントアドバイス2
主力は温存せよ

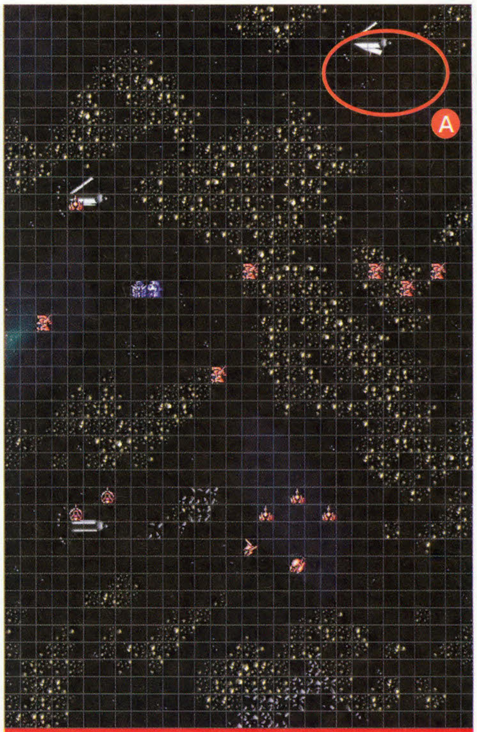
第34話で主力パイロットばかり出撃させると、続く第35話で気力が低下して苦労するはめになる。このシナリオの敵は強くないので、主力パイロットは温存して、成長させたいパイロットを出そう。



次のシナリオのことも考えて、出撃ユニットは慎重に選択しよう。



▲A リアル系 第34話「うずまく悪意（前）」



▲B スーパー系 第34話「フロンティア4の危機（前）」

ユニット出現位置対応データ表

味方出現ユニット：F91　ビギナ・ギナ

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	ガーベラ・テトラ	シーマ＝ガラハウ	31	10500	1350	2100	メガブースター
	バウ	アリアス＝モマ	30	6700	1300	2800	――
	アッシマー（×2機）	ＤＣ兵士	27	6000	1300	1200	――
	ベルガ・ギロス（×6機）	エリート兵	28	6200	1300	2300	――
	ハンブラビ（×4機）	ＤＣ兵士	27	5300	1000	1000	――
味方増援							
A	戦艦1隻＋7機	――	――	――	――	――	――

次のシナリオへ向けて

強化すべきはF91の運動性とEN、そしてヴェスパーだろう。ヴェスパーは消費ENこそ多いが、射程や攻撃力を考慮すると、強化する価値はある。ビギナ・ギナもF91と同じように運動性とEN、ビームランチャーを強化すれば、かなり強力になる。

第35話 リアル系「うずまく悪意（後）」Ⓐ スーパー系「フロンティア4の危機（後）」Ⓑ

勝利条件●敵の全滅　敗北条件●味方の全滅

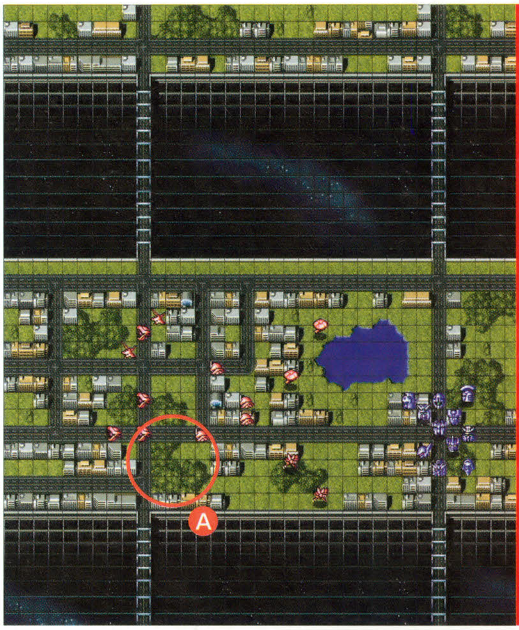
STORY
フロンティア4に駆けつけたロンド＝ベルは、コロニーの防衛にあたっていたシーブック、セシリーと再会。彼らと協力してDCを撃退するが、すでにコロニー内に潜入したDCの部隊がいることを聞き、急ぎコロニーに突入していく……。

やっかいな敵は、集中攻撃で叩きつぶせ！

このシナリオにおけるリアル系とスーパー系の違いはユニットの初期配置と、増援の出現位置。コロニー内での戦闘になるので、都市や森の地形効果を有効に使っていきたい。なお、第34話の後編にあたるため、前のシナリオで出撃させたパイロットの気力は下がっている。

敵ユニットの中で最もやっかいなのは、ラカン＝ダカランや黒い三連星が搭乗するドライセンが使うドライブレードである。これは実弾兵器であるためビームコートやオーラバリアが役に立たないうえ移動後にも撃てる(射程1～3)ので、素早く懐に飛び込まれて先制攻撃されてしまう危険があるのだ。そのため、ドライセンの移動範囲を確認したのち、そこから4マス以上開けたところに味方ユニットを配置しておきたい。そして近づいていたところを集中攻撃して一気に潰してしまおう。

初期配置の敵と、2ターン目に現れる敵増援を殲滅すると、ヒイロをはじめとするガンダムW勢とレディ＝アン率いるティターンズが出現するが、これはイベント扱いになっており、戦闘は起こらない。



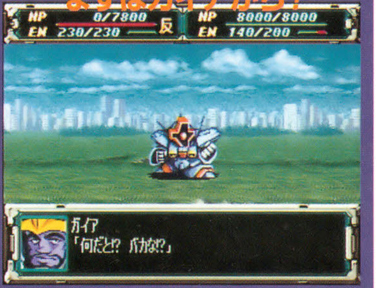
Ⓑ リアル系 第35話「うずまく悪意（後）」

Ⓑ スーパー系 第35話「フロンティア4の危機（後）」

ワンポイントアドバイス
黒い三連星の倒し方

2ターン目に敵増援として登場する黒い三連星は、3人とも性格が異なる。オルテガは弱気、マッシュは普通、ガイアは強気だ。3機をいっぺんに相手するよりも、敵を倒すほどに気力の上がるガイアをまっさきに倒し、その後からマッシュ、オルテガの順番で倒していくのが良策といえる。

まずはガイアから！



ガイアは、「必中」＋「熱血」をかけた必殺技を使ってでも、一撃で倒してしまおう。確実にとどめを刺しておかないと、敵ターンでの反撃が怖い。

ユニット出現位置対応データ表

味方出現ユニット　戦艦1隻＋16機

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	ドライセン	ラカン	33	8400	2300	2500	チョバムアーマー（70%） バイオセンサー（30%）
敵初期配置	R・ジャジャ（×2機）	エリート兵	30	7000	1300	3000	――
敵初期配置	ドライセン（×3機）	エリート兵	30	7000	1500	2500	――
敵初期配置	ハンブラビ（×2機）	DC兵士	29	5300	900	1000	――
敵初期配置	ケンプファー（×4機）	DC兵士	29	5600	1000	1000	――
敵初期配置	アッシマー（×2機）	DC兵士	29	6000	1400	1200	――
敵増援（2ターン目のエネミーフェイズ）							
A	ドライセン	オルテガ	32	7800	1900	2500	〈3人とも〉 プロペラントタンク（90%） プロペラントタンクS（10%）
A	ドライセン	マッシュ	32	7800	1900	2500	
A	ドライセン	ガイア	32	7800	1900	2500	
A	ベルガ・ギロス（×2機）	DC兵士	29	6800	1500	2300	――

次のシナリオへ向けて

次のシナリオでは、いくつかの強力な新ユニットが手に入るため、ここで改造するよりも資金は少しでも多く残して新ユニットに使いたい。

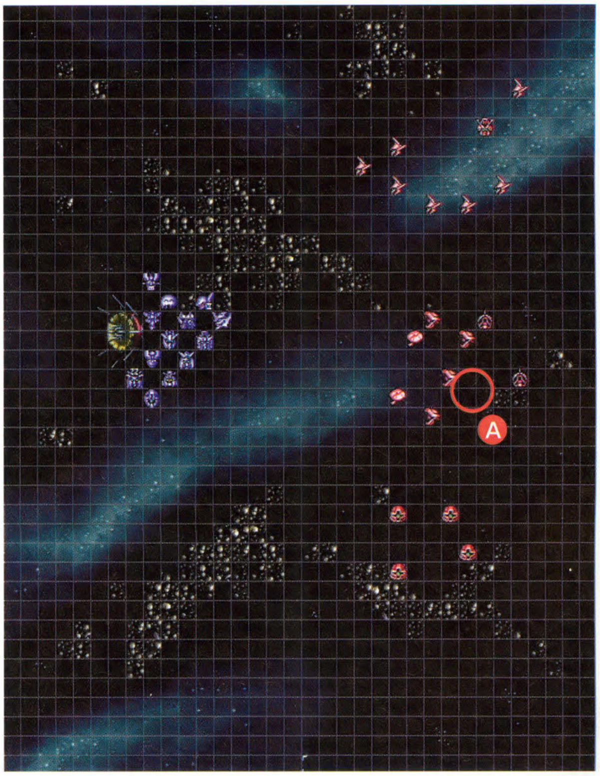
攻略編
紹介編
データ編
インタビュー編
予告編

第36話 「ラビアンローズ」

リアル・スーパー系共通

勝利条件 ● 敵の全滅　**敗北条件** ● 味方の全滅

STORY DCの襲撃からフロンティア4を守り抜いたロンド=ベル。DCの息の根を止めるには、本拠地であるアクシズに乗り込みハマーンを倒すしかない。そう決心した一行は、ひとまず戦力を整えるため、宇宙ドック・ラビアンローズで補給を受ける。



マップ兵器で、一気にカタをつけよう

このシナリオで注意すべきなのは、敵の進軍パターン。少しずつ進軍してくる他のシナリオとは違い、ほとんどの敵ユニットが一度に進軍してくるので、混戦になりやすい。ここは新戦力のZZガンダムやGP-03デンドロビウムのマップ兵器を使い、一気に勝負をつけたい。ビルバインやF91などの運動性が高いユニットをおとりに使えば、比較的簡単に敵ユニットを1カ所に集められる。そこにハイメガキャノンやマイクロミサイルポッドをたたき込もう。

12ターン目に味方増援としてリューネの駆るヴァルシオーネRが登場。このときガトーがマップ上にいれば会話イベントが発生。その前に敵を全滅させた場合は、ヴァルシオーネRが登場してシナリオクリアだ。

エピローグでは、サイバスターのマップ兵器、サイフラッシュが追加され、コアブースターとG・キャノンといったユニットや、スレッガー=ロウがパイロットとして加わる。

ワンポイントアドバイス1
初出撃時のパイロットは固定

シナリオの冒頭で新たに加わるユニットの、ZZガンダムとGP−03デンドロビウム。どちらも即戦力として申し分のない性能だが、このシナリオのみ、原作どおりジュドーとコウが搭乗することになる（他のユニットに搭乗していても強制的に乗り換える）。ただ、強制出撃にはならないので、出撃させるか否かは彼らのレベルと相談して決めればいいだろう。いくら性能が良くても、パイロットのレベルが低くては、ユニットの性能を生かしきれないからだ。

●ZZガンダム&ジュドー

幸運と魂が使えるジュドーと、強力なマップ兵器を装備したZZは、理想的な組み合わせ。

●デンドロビウム&コウ

他の主役級パイロットと比べて能力値の低いコウでは、性能を十分に発揮できない。

ワンポイントアドバイス2
アトミックバズーガを使わせるな!

マップ兵器の中ではトップクラスの攻撃力（4200）を誇るアトミックバズーカは、使うために気力が120以上必要になる。普通に考えれば敵が使えることはないといっていいのだが、ガトーの性格は超強気。敵ユニットを10機撃破すると使用条件が整ってしまう。これを避けるには、まっさきにガトーを倒してしまうか、脱力を使ってガトーの気力を下げるしかない。敵の中に突っ込むというデメリットがない分、気力を下げるほうが楽だ。また、挑発を使ってガトーを引き寄せるのも有効。挑発を使ったパイロットが逃げ回っていれば、ガトーはひたすら追ってくる。

ガトーの気力はこまめにチェック。敵を倒しすぎると気力が120になってしまう。

ユニット出現位置対応データ表

味方出現ユニット	戦艦1隻+12機

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	GP-02Aサイサリス	ガトー	34	20000	1300	6000	ブースター (90%) メガブースター (10%)
	バウ	カリウス	31	6700	1300	2800	――
	バウ（×6機）	エリート兵	31	6700	1300	2800	――
	ドライセン（×4機）	DC兵士	30	7000	1500	2500	――
	ドムII（×4機）	DC兵士	30	3800	750	600	――
	アッシマー【MA】（×2機）	DC兵士	29	6000	1400	1200	――
	アッシマー（×2機）	DC兵士	29	6000	1400	1200	――
味方増援							
A	ヴァルシオーネR	リューネ	28	4200	1050	――	――

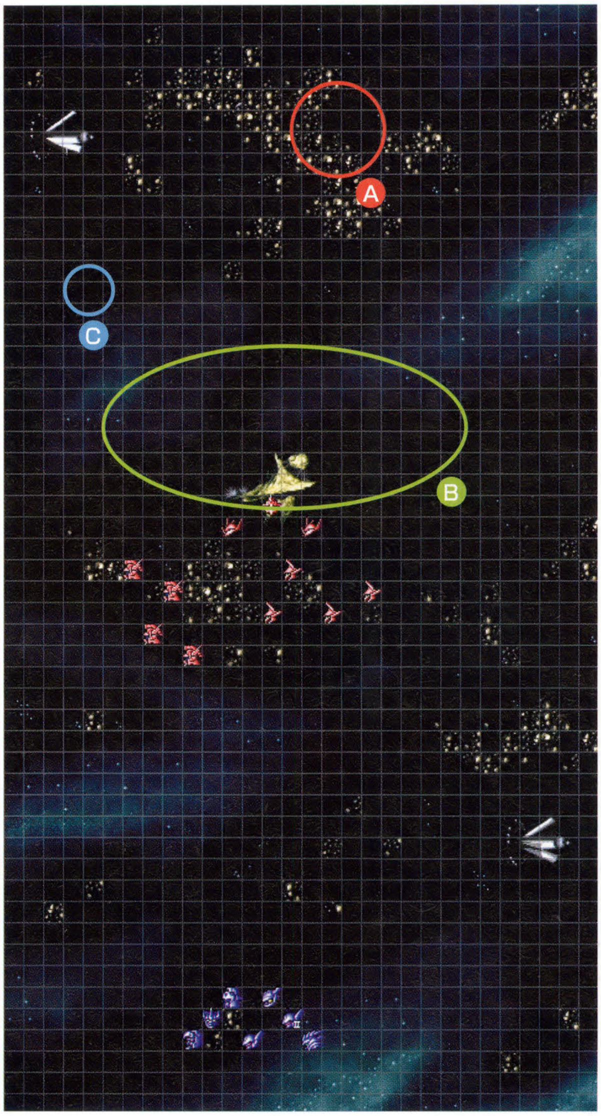
次のシナリオへ向けて

強化すべきはサイバスターのサイフラッシュとヴァルシオーネRのサイコブラスター。本来、敵味方関係なく攻撃範囲内のユニットにダメージを与えてしまうマップ兵器だが、この2つは特殊で味方にダメージを与えることはない。しかもサイバスターに乗るマサキは幸運が使えるので、今後の資金稼ぎにはもってこい。

第37話 リアル・スーパー系共通「アクシズの攻防」

勝利条件 ● 敵の全滅　**敗北条件** ● 味方の全滅

STORY ラビアンローズを襲ってきたガトーを退け、無事に補給をすませたが、DCの本拠地であるアクシズに正面からぶつかるのは無謀だ。そこで、おとり部隊を使ってアクシズ守備隊を引きつけ、本隊がアクシズの背後から強襲をかけるという作戦に出る。



リマーンとカトルは必ず説得しよう

おとり部隊のアムロ、ショウ、マサキ、真吾、忍（ダンクーガ）、主人公（いれば副主人公も）は強制出撃、マップ下方に出現する。アクシズ守備隊にはマシュマーやイリアなどの強敵が揃っているので、ユニットの乗り換えと強化、パーツの装備はしっかりやっておこう。４ターン目にロンド＝ベル本隊がマップ上方に、ハマーン率いる大部隊がアクシズ周辺に出現する。ハマーンはクワトロで説得可能だ（ワンポイントアドバイス参照）。７ターン目にはマップ左上にあるコロニー付近に、カトルが中立ユニットとして出現する。アムロかカミーユの説得で仲間になるが、アムロはおとり部隊としてアクシズを挟んだ反対側にいるので、カミーユを出撃させておくとスムーズに説得できる。

ワンポイントアドバイス

ハマーンの説得

今のところハマーンを説得するメリットはないが、今後のことを考えるとやって損はないだろう。ハマーンはHPが90%以下になるか８ターン目の敵フェイズに撤退してしまう。そうなる直前にクワトロを移動力の高いユニット（リ・ガズィが適任）に乗せておき、加速をかけて一気に近づこう。

「Ｆ」で説得できなかったか「完結編」から始めている場合は、ここで２回説得すること。

ユニット出現位置対応データ表

味方出現ユニット：強制選択の７機

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	ハンマハンマ	マシュマー	34	10500	1700	5500	バイオセンサー
	ハンマハンマ	イリア	33	10500	1700	5500	ブースター
	エンドラ	ゴットン	33	20000	2100	7500	――
	バウ	アリアス	33	7700	1800	2800	――
	バウ（×３機）	エリート兵	30	6700	1300	2800	――
	ベルガ・ギロス（×４機）	エリート兵	30	6200	1300	2300	――
味方増援（４ターン目、プレイヤーフェイズ冒頭）							
A	戦艦2隻＋8機	――	―	――	――	――	――
敵増援（４ターン目、プレイヤーフェイズ冒頭）							
B	キュベレイ	ハマーン	35	？	4300	？	サイコフレーム
B	R・ジャジャ（×５機）	エリート兵	31	7000	1300	3000	――
B	ドライセン（×６機）	ＤＣ兵士	30	7000	1500	2500	――
B	バウ（×４機）	ＤＣ兵士	30	6700	1300	2800	――
B	アッシマー（×３機）	ＤＣ兵士	30	6000	1300	1200	――
７ターン目、中立ユニット出現							
C	ガンダムサンドロック	カトル	34	6300	2200	――	――

次のシナリオへ向けて

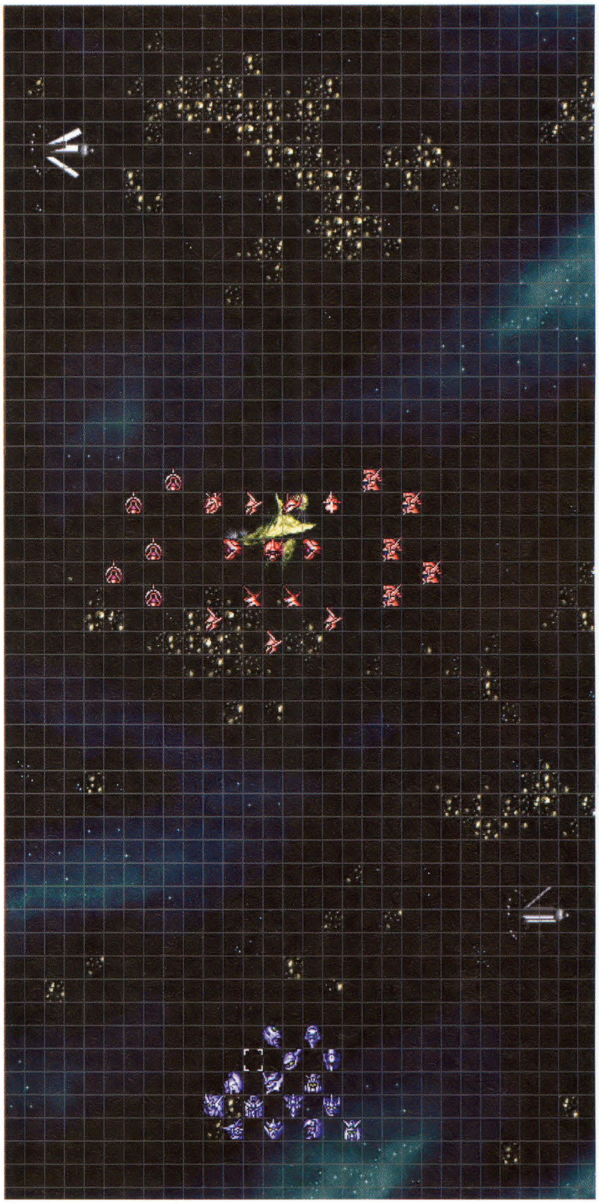
次のシナリオは４ターンで強制的に終了するので、資金や強化パーツのために敵を殲滅したい、という人はマップ兵器のサイフラッシュ、サイコブラスター、ハイメガキャノンを最大まで強化しておこう。また、２回行動できるパイロットを少しでも強力なユニット（F91、デンドロビウムなど）に乗り換えさせること。

攻略編　紹介編　データ編　インタビュー編　予告編

第38話 リアル・スーパー系共通「ザビ家の亡霊」

勝利条件 ● 敵の全滅　**敗北条件** ● 味方の全滅

STORY アクシズ宙域に漂よう異様なプレッシャーを感じたハマーンは、アクシズ内に撤退。それにより初戦はロンド=ベルの勝利で終わる。しかし、アクシズはいまだ健在。ロンド=ベルとDCのにらみ合いが続くなか、3隻の巨大な戦艦が出現した。



超短期決戦！　制限時間はわずか4ターン

第37話とまったく同じマップ上で展開される、ハマーン率いるDCとの2回戦。実はこのシナリオをクリアするのはとても簡単。まず、このシナリオの敵ユニットは3ターン目まで初期配置の場所から動かない。そして4ターン目の味方フェイズが終了すれば強制的にこのシナリオは終わってしまう。つまり、ユニットを動かさずに、ターン終了を4回選択すれば一度も戦闘することなく次のシナリオに進むことができるのだ。

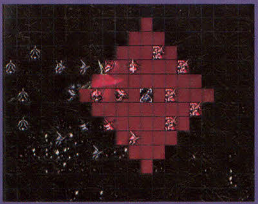
しかし、できるだけ多くの敵を倒して、資金や強化パーツを稼ぎたいという人は多いはず。そんな人はどうすればいいのか？　まず、出撃させるパイロットはすべてエース級であること。もちろん、2回行動できるパイロットは全員出撃させる。攻撃力は高いが、移動力が低いユニットにはメガブースターやブースターを装備して移動力アップ。マップ兵器を搭載しているユニットは絶対に出撃させ、マップ兵器がすぐに使えるように激励要員（精神コマンドの激励を使って気力を上げるだけの人）も出す。ここまでやれば全滅させることも十分にできる。

ワンポイントアドバイス

敵を全滅させるには？

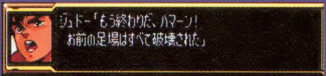
どんなに強いユニットでも、普通に攻撃していたら1ターンで2機以上の敵を倒すことはできない（2回行動できるパイロットや反撃は別）。しかしマップ兵器を使えば、一度に10体以上の敵を倒すことも可能。そう、短期決戦ではマップ兵器が戦局を左右するのだ。もしこのシナリオの敵ユニットを全滅させたいのなら、マップ兵器の強化は絶対に必要。

マップ兵器の使い方がカギ



やはりサイフラッシュは限界まで改造しておきたい。熱血を使えばさらに効果的だ。

みごと全滅させればセリフが変化！



しかもデジタルボイスイベント

ユニット出現位置対応データ表

味方出撃ユニット　戦艦1隻＋15機

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	ハンマ・ハンマ	マシュマー	35	10500	1700	5500	アポジモーター
	エンドラ	ゴットン	34	20000	2100	7500	チョバムアーマー
	ザクⅢ	ラカン	35	13000	2000	6000	メガブースター
	バウ	イリア	34	6700	1300	2800	マグネットコーティング
	ドーベンウルフ	アリアス	34	16600	3000	7800	ブースター
	アッシマー（×5機）	DC兵士	31	6000	1300	1200	――
	ベルガ・ギロス（×5機）	DC兵士	31	6200	1300	2300	――
	バウ（×3機）	エリート兵	32	7300	1300	2800	――
	R・ジャジャ（×2機）	エリート兵	31	7600	1300	3000	――
	ドライセン（×2機）	エリート兵	32	7000	1500	2500	――

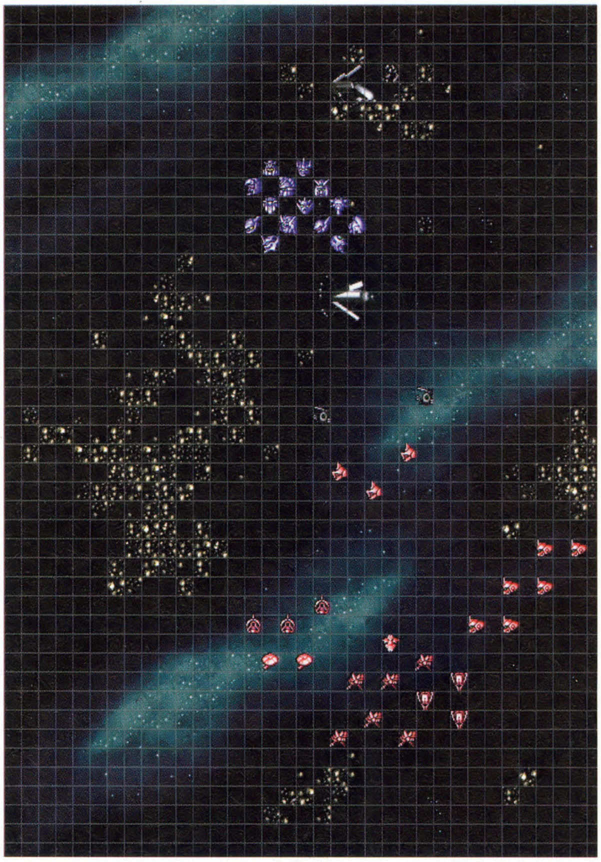
次のシナリオへ向けて

今回は無理に改造する必要はない。移動力の低いユニットにメガブースターやブースターをつけておこう。

第39話 リアル・スーパー系共通「ガラスの王国」

勝利条件 ● 敵の全滅　**敗北条件** ● 味方の全滅

STORY
突如としてアクシズに出現した3隻の超弩級空母ドロス。それに乗っていたのは「第3次大戦」で死亡したはずのザビ家3兄弟だった。情勢不利と判断したロンド=ベルはアクシズ宙域から撤退する。そこへ、サンクキングダムから救難信号が届いた。



アレキサンドリアを落とせ！

NPCのボールを守るか守らないか。そこでこのシナリオの難易度は変化する。ボールを守るつもりならシナリオの難易度は高くなるし、守るつもりがないならたいして難しくはない。どちらにせよ、最初のターンで3機いるボールのうち、1機は確実に撃墜されてしまうので、性格が弱気のパイロットは気力99から戦闘開始するはめになってしまうのだ。特にシンジの搭乗するエヴァ初号機は、気力が100を下回ると主力武器であるプログレッシブナイフが使えなくなってしまうので、他のパイロットで敵ユニットを倒させるか、「激励」をかけてから参戦させよう。

このシナリオで注意するべき敵はヤザン率いるハンブラビ隊と、ジャマイカンの乗るアレキサンドリアだ。彼らを倒せばザコとは桁違いの資金が獲得できるが、敵ユニット数が残り5 機以下になるか、ジャマイカンを撃破した時点で残った敵が撤退してシナリオクリアとなってしまう。どうしても資金が欲しい場合は、わざとザコを残してユニット数を調整するか、少しずつダメージを与えてから、マップ兵器を使って全滅させてしまおう。そのときはもちろん、「幸運」をかけるのを忘れずに。

ワンポイントアドバイス1
ボールを守れ！

ボールを守りきるのはかなり大変。なぜなら、ボールの射程範囲に敵ユニットがいると勝手に攻撃してしまうからだ。そして、敵の反撃を受けて撃墜されてしまう。守るためにはとにかくボールの周りにいる敵を駆逐していくしかない。もしシナリオクリア時に1機でも残っていれば、ボールをユニットとして入手できる。

守りきればクリア後入手できる！
運動性や装甲をはじめ、ありとあらゆる能力値が最低クラスのボールは、敵に攻撃をされたらまず間違いなく撃墜されると思っていい。

ワンポイントアドバイス2
ジャマイカンは必ず落とせ！

ジャマイカンはなかなか進軍してこないので、倒す場合はこちらから攻め込むことになるが、ほとんどリスクはない。というのもアレキサンドリアは命中率が低いし、周りにいるハンブラビはモビルアーマー形態なので武器はビームガン（射程1～3）だけ。ビルバインに乗ったショウならダメージを受けることはまずない。

強化パーツをゲット！
このシナリオで強化パーツを持っているのはジャマイカンとヤザンのふたり。逃がしてしまうのはもったいないので確実にしとめよう。

ユニット出現位置対応データ表

味方出撃ユニット	戦艦1隻+13機

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	アレクサンドリア	ジャマイカン	34	27000	2600	9000	ハイブリッドアーマー
	ハンブラビ【モビルアーマー状態】	ヤザン	34	17000	2200	10000	マグネットコーティング
	ハンブラビ【モビルアーマー状態】	ダンケル	33	17000	2200	10000	――
	ハンブラビ【モビルアーマー状態】	ラムサス	33	17000	2200	10000	――
	ハンブラビ【MA】(×3機)	ティターンズ兵	31	5300	900	1100	――
	マラサイ（×6機）	ティターンズ兵	31	5200	1000	900	――
	ガブスレイ（×3機）	ティターンズ兵	31	6000	1300	1200	――
	アッシマー【MA】(×2機)	ティターンズ兵	30	6000	1400	1200	――
	アッシマー（×3機）	ティターンズ兵	30	6000	1300	1200	――
	バーサム（×3機）	ティターンズ兵	31	5200	1000	900	――

次のシナリオへ向けて

Zガンダムやデンドロビウムといった主力ユニットに、ブースターやメガブースターを装備させておこう。

リアル・スーパー系共通

第40話「アマンダラ・カマンダラ」

勝利条件 ● 敵の全滅　**敗北条件** ● 味方の全滅

STORY サンクキングダムを守るためとはいえ、同じ連邦軍であるティターンズと戦ったロンド=ベル。そのため、ティターンズの総帥、ジャミトフに軍事裁判への出廷を命じられる。裁判の行われる地球へと向かう途中、謎の救難信号をキャッチするが……。

ホエールを守りきればクリア後の補給物資が増える

中立ユニットのホエールは、命中率も残りHPもお構いなしで敵に攻撃し続けて反撃でダメージを受けていく。ホエールが撃墜されてもゲームオーバーにはならないが、その場合はシナリオクリア後にヌーベルディザードとバスターランチャー、資金30000が入手できなくなってしまう。

出撃ユニットは移動力が高いものを中心に編成。ただし、シーマやガトーへの対策としてダンクーガやゴーショーグンなどの攻撃力が高いユニットも何体か出撃させておきたい。

ホエールは、放っておくと3ターン目あたりに撃沈されてしまうので、移動力の高いユニットを急行させて援護にあたらせよう。Zガンダム、デンドロビウムあたりが適役だ。

4ターン目の敵フェイズになるか、初期配置の敵を全滅させると、敵の増援としてガトーの部隊が登場する。今回もアトミックバズーカを持っているが、第36話で登場したときと違って先陣を切って進軍してくる。ガトーの気力が120に達する前に熱血をかけた必殺技を駆使して、まっさきに倒してしまおう。

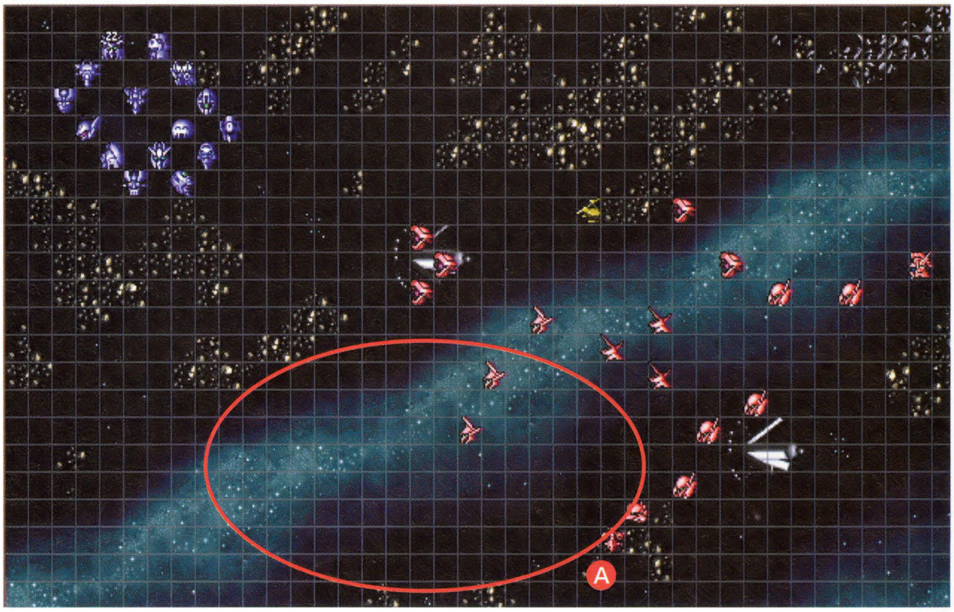
ワンポイントアドバイス

ホエールを守れ！

まず、出撃ユニットにZガンダムを選択。メガブースターを装備させ、2回行動できるパイロットを乗せれば、1ターンでホエールの近くまで移動することも可能だ。すると敵は、ホエールよりも先にZガンダムを狙ってくるので、その間に全速力で味方ユニットを移動させ、ホエールの射程内にいる敵ユニットをできるだけ早く撃墜する。ホエールに攻撃する敵はいなくても、ホエールから敵に攻撃を仕掛けて反撃を受けてしまうからだ。とにかく迅速に行動だ。

見た目よりも打たれ弱いユニット。修理装置や信頼によるHP回復もできない。

ホエールは移動しないので、射程内にいる敵をかたずければ一安心だ。



ユニット出現位置対応データ表

味方出撃ユニット：戦艦1隻＋14機

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	ヴァル・ヴァロ	ケリィ	35	12000	1700	4000	プロペラタンク（90%） プロペラタンクS（10%）
	ガーベラ・テトラ	シーマ	35	11500	1850	2100	チョバムアーマー（90%） ハイブリットアーマー（10%）
	ムサイ改	エリート兵	33	12000	1500	7000	――
	ベルガ・ギロス	エリート兵	32	6200	1300	2300	――
	ガーベラ・テトラ（×4機）	エリート兵	32	10500	1350	2100	――
	R・ジャジャ（×3機）	エリート兵	32	7000	1300	3000	――
	バウ（×3機）	エリート兵	31	6700	1300	2800	――
	ドライセン（×5機）	エリート兵	31	7000	1500	2500	――
敵増援（4ターン目、プレイヤーフェイズ冒頭）							
A	GP―02	ガトー	35	20400	1500	6000	ブースター（90%） メガブースター（10%）
	バウ	カリウス	35	8300	1950	2800	リペアキット（90%） リペアキットS（10%）
	R・ジャジャ（×3機）	エリート兵	32	7600	1400	3000	――
	バウ（×3機）	エリート兵	32	7300	1400	2800	――
	ドライセン（×2機）	エリート兵	33	7600	1600	2500	――
	ドライセン（×2機）	エリート兵	32	7600	1600	2500	――

次のシナリオへ向けて

エルガイムmkⅡのバスターランチャーを強化しておこう。マップ兵器には珍しく必要気力が設定されていないし、射程や威力、消費ENなどすべてにおいて優秀な武器なのだ。やや出力の落ちるヌーベルディザード（エルガイム）のバスターランチャーを強化するかはプレイヤーしだい。

第41話 リアル・スーパー系共通 「ティターンズの悪意」

勝利条件 ● 敵の全滅　**敗北条件** ● 味方の全滅

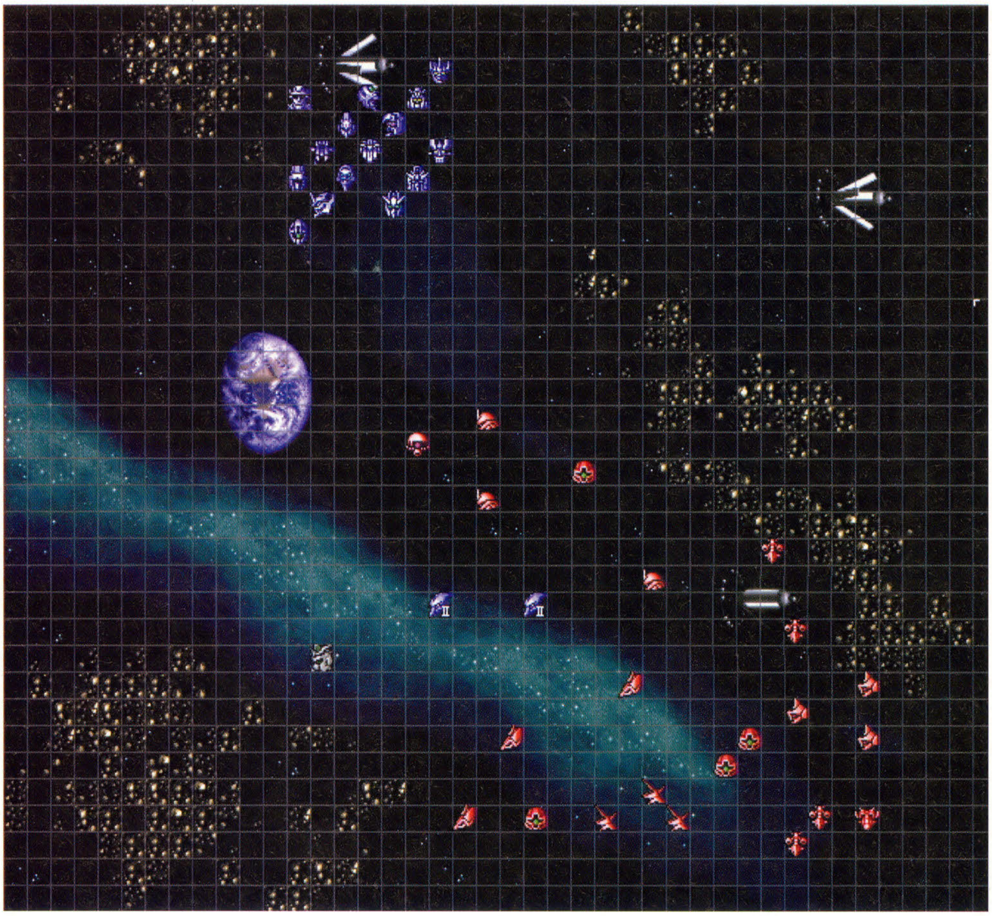
STORY
アマン商会からの補給を終え、地球に降下しようとしたロンド＝ベルを、マ＝クベ率いるDCが強襲してきた。しかも、プルとプルツーが人質としてマ＝クベに捕らわれていた。ロンド＝ベルのプル＆プルツー救出作戦が始まる。

ワンポイントアドバイス2
デュオ説得

デュオを説得できるのはカトルだが、敵を全滅させるか、プルかプルツーが撃墜されてからでないと「説得」コマンドが出現しない。カトルはできるだけデュオの近くに移動させておいて、説得可能になったらすぐに説得してしまおう。

プル＆プルツーを救出せよ！

このシナリオにおける最大の目的は、プルとプルツーを救出することにある。ロンド＝ベルの出現位置から2人のいる位置まではかなり離れているので、移動力のあるユニットを出撃させることを心がけよう。プルとプルツーは弾薬とENをすべて奪われているので、初めのターンは攻撃はおろか移動すらできない。しかし1ターンごとにENが5ポイントずつ回復するため、両機とも2ターン目からは移動できるようになる。忘れずに避難させよう。



ワンポイントアドバイス1
精神ポイントを惜しむな

プルとプルツーは、精神コマンド「集中」や「ひらめき」を惜しまず使うこと。これだけでも、助かる確率はかなりアップする。

ユニット出現位置対応データ表

味方出撃ユニット	戦艦1隻＋14機

	ユニット名	パイロット名	LV	HP	装甲	金額	アイテム
敵初期配置	ザンジバル	マ＝クベ	36	20600	2000	9000	ハイブリッドアーマー
	ムサイ改（×4機）	強化兵	33	12800	1500	7000	――
	バーサム（×3機）	エリート兵	32	6000	1000	900	――
	R・ジャジャ（×3機）	エリート兵	32	7000	1300	3000	――
	ガルスJ（×2機）	エリート兵	32	6600	1200	1700	――
	ガルスJ	エリート兵	33	6600	1200	1700	――
	ドムII（×3機）	エリート兵	33	4800	1250	600	――
	ドムII	エリート兵	32	4800	1250	600	――
	ケンプファー（×3機）	エリート兵	32	6600	1500	1000	――
	ザク改	エリート兵	32	4600	1200	500	――

次のシナリオへ向けて

今回の攻略はここまで。説得イベントは全部こなした？　強化パーツはしっかり入手したか？　本誌をしっかりチェックしている人なら抜かりはないだろう。もちろん来週も徹底的に攻略していくぞ！

最後に、サタマガ読者にアドバイス。資金は今後入手するであろう強力なユニットを強化するために、できるだけ残しておこう。

システム解説編 攻略編 紹介編

シナリオ紹介編

第42話～第49話までのシナリオを紹介！　シロッコがジ・Oに乗って出撃する48話、ジェリルがハイパー化する49話など、見どころもたくさん！

リアル系 スーパー系 第42話 訣別（前）

ティターンズとドレイク軍が手を結んだ!?

ジャミトフに軍法会議への出廷を命じられ、地球へ降りてきたロンド＝ベル一行。そこで彼らは、ティターンズとドレイク軍が手を結んだ、という不穏な噂を耳にする。さらに、ティターンズの管理下にあるドックにドレイク軍の戦艦ウィル・ウィプスが停泊しているらしい、という情報を得た一行は、真偽を明らかにすべく、演習を装ってドックの調査に乗り出す。

しかし、ロンド＝ベルのもくろみを知ったティターンズは、演習を手伝うという名目で攻撃を加えてくる。ティターンズの攻撃をかわしつつ、ドックを調査していくロンド＝ベル。しかし、ウィル・ウィプスを発見することはできない。残るドックはあと１つ……！

破嵐万丈の執事、ギャリソンとの再会。そして、彼の口から語られる驚くべき事実が……！

敵はザコばかり…

このシナリオに登場する敵はいわゆるザコキャラばかり。殲滅することより、ドックの調査を優先しよう。

ついにウィル・ウィプス発見！　これでティターンズの陰謀を暴露できるはずだ！

みどころはココ！

制限時間の10ターン以内に、ウィル・ウィプスを発見することができるか!?

迫るタイムリミット!!

リアル系 スーパー系 第43話 訣別（後）

敵は連邦軍！

連邦正規軍にロンド＝ベル追撃を命じるティターンズ。

ティターンズとドレイク軍が手を結んだことを証明する、決定的証拠を入手したロンド＝ベル。しかし、それを公開されるわけにはいかないティターンズは「ロンド＝ベルは反逆者である」と偽り、連邦の正規軍に追撃を命じた。

それを知ったブライトは、投降することで戦闘を避け、正規軍の指揮官であるブラン大尉に証拠写真を提出することを試みる。だが、ティターンズのガディによる妨害によりもくろみは失敗、ロンド＝ベルは追撃部隊の攻撃を受けることになってしまう。

ティターンズならともかく、連邦の正規軍と戦う理由はない。できるだけ戦闘を避けつつ、比較的防御が手薄な南エリアからの脱出を試みるロンド＝ベルだが、彼らの前にロザミアの乗るサイコガンダムmkⅡが出現した！　はたしてロンド＝ベルは、包囲網を突破することができるのか!?

連邦正規軍の強固な包囲網を突破せよ！

主力ユニットはジェガン!!

みどころはココ！

サイコガンダムmkⅡ出現!!

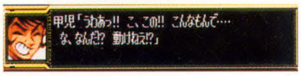
驚異的な破壊力を持つ、リフレクタービットが、ロンド＝ベルの行く手を阻むが……。

スーパー系 第44話 絆

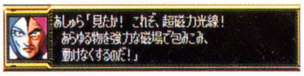
正規軍の追撃を何とかして振り切ったロンド＝ベルは、物資の補給と情報の収集をかねて、エゥーゴの地上支援組織、カラバと合流することにした。しかし、光子力研究所の様子が気になる主人公、甲児、さやか、ボスの４人は、別働隊として研究所へ向かった。

久しぶりに研究所を訪れた主人公たち。そこへあしゅら男爵率いるDCが襲いかかってきた。秘密兵器の超磁力光線を受け、窮地に陥るマジンガーZ。そのとき、グレートマジンガーが出現した！

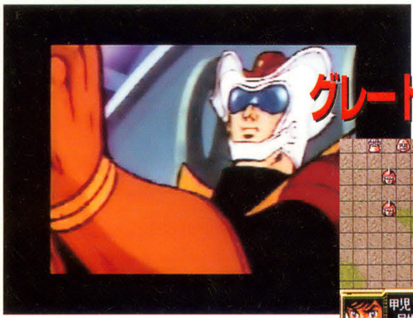
あしゅら男爵の秘策!!



ピンチに陥る兜甲児！



そのときグレートマジンガーが！



このシナリオでは、グレートマジンガー＆ビューナスAの発進ムービーを見ることができる。

リアル系 第44話 ティターンズの追撃

反逆者となり、補給が受けられなくなったロンド＝ベル一行は、エゥーゴの地上支援組織・カラバとヤンゴンで接触するため移動していた。だが、合流ポイントを目前に、カラバの輸送船アウドムラがティターンズと遭遇、足止めをくらってしまう。救援するべく現場に急行した一行は、ライラ率いるティターンズの部隊と接触。ロンド＝ベルを反逆者扱いする彼らに対し、無実を訴えるがライラたちは聞く耳を持たず、両軍は交戦状態に入ってしまう。

ティターンズ…

ロンド＝ベル…

そしてトロワ!!

ロンド＝ベルとティターンズとの激しい戦闘の最中、突如トロワが出現！

三つ巴の戦いが今、始まる!!

リアル系 スーパー系 第45話 ウワサの破嵐万丈

ティターンズとドレイク軍の密約を世間に公表しようとするロンド＝ベルのもとに、驚くべきニュースが飛び込んだ。「連邦軍とドレイク軍が友好的な同盟を結んだ」というのだ。実はこのニュース、ティターンズがドレイク軍と軍事同盟を結んだことが発覚する前に先手をうち、友好同盟だと発表して世間を欺いたものだったのだ。先手を打たれ、動揺するロンド＝ベルに対し、追い討ちをかけるようにティターンズと連邦軍の混成部隊が襲いかかってきた！

必死に応戦するロンド＝ベルを、遠くから眺める男がいた。その名は破嵐万丈、ダイターン３のパイロットである。ロンド＝ベルを助けに来た……はずなのだが、一向に出撃する気配がない……。

なかなか登場しないニクイあんちくしょう！

一番かっこいいタイミングで登場するため、万丈は時期をうかがっていた。

ゴーショグンvsゴーナダール!!

みどころはココ!! ダイターン３登場デモ！

お待たせしました！ 破嵐万丈＆ダイターン３がついに登場した！ さぁ、悪の野望を打ち砕け!!

ダイターン、カムヒア

紹介編
データ編
インタビュー編
予告編

リアル系 スーパー系 第46話 日輪は我にあり

ようやく万丈がメンバーに加わったロンド=ベル。クーデターを起こして連邦軍を手中に収めんとするジャミトフを止めるため、一行は連邦議会の開かれるヨハネスバーグへ向かう。途中、破嵐財閥が支援する宇宙開発公団でアクシデントが発生。事態をおさめるために、破嵐万丈は一時ロンド=ベルを離れることになる。

そのタイミングを狙ったかのようにティターンズとドレイク軍の混成部隊が出現する。留守中の万丈に代わり、ギャリソン時田がダイターン3に乗って出撃！　年寄りの冷や水……いや、ギャリソンの活躍もあって、ロンド=ベルは戦いを優勢に進めていく。

ロンド=ベルとティターンズ&ドレイク連合軍の戦いも佳境にさしかかった頃、トロワの乗るガンダムヘビーアームズが出現する。さらにもう１機、謎の人物・アランが乗るブラックウィングが出現！ロンド=ベルに有益な情報を持ってきた、と言うアランだが……。

プロローグ　ジャミトフの野望

ジャミトフの野心はもはやとどまることを知らないようだ。

議会に直接乗り込み、自分たちの手で計画を止めるしかない。

この日輪の輝きを恐れぬのならかかって参られい！

ギャリソンのパイロットとしての腕前は万丈ほどではないが、なかなかのもの。精神コマンドも充実したラインナップ。もちろん、必殺技のサンアタックも気力さえ溜まればちゃんと使うことができる「日輪の力を拝借してぇ～」のセリフはぜひ、聞いておきたい。

説得イベント
トロワ=バートン

ガンダムヘビーアームズに乗ってふたたび登場する、トロワ=バートン。今回も中立ユニットとして出現するのだが、どこか今までとは様子が違う。ロンド=ベルに対して、さほど敵意を持っていないようなのだ。今度こそ彼と和解して、仲間にすることができるのだろうか。

今回はロンド=ベルを狙わず、ティターンズをターゲットにしているらしい。

謎の男アラン登場

激しい戦闘のさなか、突然現れた謎のパイロット。アランと名乗るその男は、ロンド=ベルに情報提供を申し出る。はたして彼の正体は……って、原作（超獣機神ダンクーガ）を知っている人には、バレバレなんだけれど。

アランはプレイヤーが操作可能なパイロット。彼の乗るブラックウィングは、アグレッシブモードこそないものの、基本形態の戦闘機からヒューマノイド形態に変形したりと、タイプ的に忍の乗るイーグルファイターによく似ている。しかも性能的にも似ているので、戦力として期待することはできない。

変形可能なブラックウィングに乗って颯爽と登場！　その実力は？

エピローグ　新しい力

敵ではないようだが……!?

アランの持ってきた有益な情報とは、ジャミトフのクーデターに関するものだった。彼の組織は打倒ティターンズを目標としているが、規模が小さすぎるので、ロンド=ベルに力を貸してほしい、というのだ。

リアル系 スーパー系 第47話 悪意のオーラ

ヨハネスバーグに向かうロンド＝ベルに、左遷されたはずのイゴール准将から通信が入る。生粋の軍人である彼は、軍人は与えられた命令を遂行していればいい、命令が正しいかの判断は上層部がするべきだと言うが、ブライトは軍を私兵にしているような人物の命令に、従うわけにはいかないと反論。イゴール准将の個人的な理解は得られたが、「やはり軍人としては見過ごすことはできない」と言い残し、通信を切られてしまう。

その後、ギャリソンの入手した情報により、アランはイゴール准将の息子だということが判明する。しかし現在は、考え方の相違から仲違いしているらしい。アランを信用できる人物だと判断したブライトたちは、彼の情報をもとにジャミトフのクーデター計画を阻止する作戦を決めるのだった。

ジャミトフのクーデター決行を明後日に控え、ヨハネスバーグへ急行するロンド＝ベルだが、あと少しで到着というところで、ビショット軍に発見されてしまう。交戦状態に入る両軍。激しい戦闘のさなか、ショウは敵軍のなかにトッドの姿を見つける！

プロローグ 決意

ジャミトフが間違っていると知りながら、軍人としての責務を果たそうとするイゴール。それは、軍人の哀しい性（さが）なのか……。

たとえ軍人でも、自分自身の意志を尊重するアラン。彼は、父親であるイゴール准将の考え方を認めることはできないでいる。

敵はゲア＝ガリング!! パワーアップしたトッドがショウを襲う！

ビショットが撤退するとティターンズが出現する。しかし、戦闘が終了するまで隠れてるのはセコい。

ティターンズのライラ部隊にマウアーが加入。ジェリドに興味を持っているようだ。

ショウのライバル、トッド＝ギネス。地上に上がったことで、彼のオーラ力もパワーアップしている。

ゲアガリングを落とすとティターンズが登場！

説得イベント
ヒイロ＝ユイ

「F」序盤でウイングガンダムのマップ兵器・バスターライフルにボコボコにやられたのも、今となってはいい思い出だ。いろいろあったが、ついにヒイロの説得イベントが登場！ 次々とロンド＝ベルに加入してくるガンダムWのパイロットたち。はたしてヒイロは仲間になるのか。どういう条件で説得したら仲間になるのか、誰で説得できるのか？ 非常に興味深いところだ。

1度や2度の自爆がなんだ！ ウイングガンダム＆ヒイロ復活！

説得イベント
トッド＝ギネス

トッド＝ギネス、ついに「完結編」に登場！ 搭乗機体はライネック。「地上の技術でパワーアップしている（トッド談）」らしく、装甲、HPなど以前に登場したときとはケタ違いの強さだ。もちろん、パイロットであるトッドの能力も上がっている。このシナリオで説得可能なのだが、やはり「F」で説得したかどうかも関係あるのだろうか。

ショウに対して激しい敵愾心を燃やすトッド。こんな言われようでは、仲間になると思えないが……？

エピローグ ヨハネスバーグへ

お互いに相手の行動は読めたが、もう予定を変更するわけにはいかない。

宇宙開発公団に行っていた万丈が戻ってきた。どうやらアクシデントは無事解決できたようだ。これで次のシナリオから、ダイターン3のパイロットはふたたび万丈に。

リアル系 スーパー系 第48話 動乱ヨハネスバーグ

ついにクーデターの決行日。議事堂の警護という名目で配置した部隊を使い、議会を制圧する。それがジャミトフのクーデター計画の全貌だった。これに対しロンド=ベルは、アランの情報を元に少数精鋭部隊を議事堂の周辺へ送り込む。彼らが議事堂を守っている間に、本隊が合流してティターンズを叩くという作戦だ。

ロンド=ベルの狙いがジャミトフにあることに気付いていたシロッコは、ロンド=ベルをワナにかけるべく「ジャミトフの居場所が判明した」というニセの情報を流す。ところが、そのニセ情報を信じたアランは、これ以上ロンド=ベルに迷惑をかけるわけにはいかないと、自らの手でジャミトフを討つために、ロンド=ベルにニセ情報を教えなかった。結果的にロンド=ベルは、シロッコの流したニセの情報におどらされることなく、作戦を続行していくことになる。

アランを捕らえ、ロンド=ベルがワナにかからなかったと判断したシロッコはジ・Oを駆り、ロンド=ベルのせん滅に乗り出す！

プロローグ 議事堂を死守せよ！

精鋭部隊はティターンズに気付かれずに議事堂周辺への移動に成功。あとは本隊到着まで防戦あるのみ。

ティターンズのクーデター計画が発動！ 何としても議事堂は死守しなければならない。

ミオ=サスガ登場!!

「F」でマサキが登場して以来、しばらく登場しなかった魔装機神系ユニット（ヴァルシオーネRは魔装機神ではない）。いつ出てくるんだー！ とお嘆きの方に朗報。ついにこのシナリオで大地の魔装機神、ザムジードが登場する。マップ兵器にハイファミリア、HP回復となかなか強力なユニットだ。移動力の低さが気になる人は、メガブースターを装備させれば万事解決。あとは火の魔装機神、グランヴェールと、水の魔装機神、ガッデスが登場すれば魔装機神が勢揃いなのだが、いつ登場するのだろう？

地の魔装機神・ザムジード。戦闘シーンのテーマ曲「ミオのじょんから節」は必聴。

パプティマス=シロッコ 出陣！

ついにパプティマス=シロッコが参戦！ 愛機はもちろんジ・Oだ。とりあえず今回は顔見せ程度だが、それでも十分にシロッコの強さの片鱗を感じることができる。回避行動をとっても命中率が100パーセントという、恐るべき能力を持つ彼をロンド=ベルは倒すことができるのか？

エピローグ 作戦は成功！しかし…

ジャミトフのクーデター計画は阻止できたものの、議員達はティターンズがクーデターを企んでいたことを信じようとしない。せめて証人さえいれば……。

議会はロンドベルを信じない

シロッコ恐るべし！

ロンド=ベルの行動は、シロッコによってすでに予測されていた。シロッコの超人的な洞察力と判断力が、ロンド=ベルを追いつめていく！

リアル系 スーパー系 第49話 ハイパージェリル

ティターンズのクーデターを阻止したロンド＝ベル一行。だが、ティターンズがこのまま引き下がるとは思えない。もしティターンズが総力をあげてロンド＝ベルを倒そうとすれば、ヨハネスバーグを戦火に巻き込んでしまうことになる。そこでロンド＝ベルは、町から離れ、ティターンズの出方をうかがうことにする。

久しぶりの休息を楽しむ戦士たち。だが、突然エレの様子が変わる。「オーラバトラーと……赤い……赤い髪の女が……力が強く、危険な力を……」どうやらエレの予知能力が、ただごとではない何かを感じ取ったらしい。そのとき、敵襲を知らせる警報が鳴り響いた！

赤い髪の女とはドレイク軍のジェリル＝クチビのことだった。彼女の圧倒的な憎悪のオーラ力がほとばしる！ そして、強烈なオーラ光に包まれ、ジェリルのレプラカーンは巨大化した……！

プロローグ 予 知

ロンド＝ベルの代わりに、囚われの身になってしまったアラン。作戦が失敗に終わったにもかかわらず、シロッコは不敵な笑みを浮かべる。

エレは、危険な力を持つ赤い髪の女が接近していることを予知した。だが、それを阻止する手段があるはずもなく、時間だけが過ぎていく。

レプラカーンが…巨大になって見える!?

ジェリルのハイパー化デモが！

地上に上がってから、ジェリルのオーラ力は異常に増大していた。

オーラの力はマシンをも巨大化させるというのか!? 予想をはるかに超える強大なオーラ力を前にして、ショウはただ呆然とするだけだった。

憎しみのオーラ力が

増大していく

そして…

目の前でハイパー化していくレプラカーンを見て、ジェリルが発するオーラ力から、とてつもない憎悪を感じとるエレだった……。

ジェリルの放つオーラ力から、悪意を感じ取るシーラ。ジェリルをほめちぎる連邦軍の兵士は、このオーラ力の影響を受けているのか？

エピローグ オーラの力

自分のオーラ力を制御できずに自滅したジェリル。それを見ていたショウやマーベルは、自分たちも例外ではないことを知り、前途に不安を感じるのであった……。

自分はオーラ力に振り回されたりはしない。必ず制御してみせる。ショウは、まるで自分自身に言い聞かせるようにチャムに告げる。不安を隠せないチャム。

データ攻略編

今回の攻略範囲で登場するパイロットとユニットのデータを公開！　ただし今回掲載するのは「F」のときのデータ。「完結編」から登場するパイロットやユニットに関しては、変更されている可能性がある。注意してほしい。

パイロットデータ編

「完結編」スタート時に仲間になっている味方パイロットと、今回の攻略範囲で登場する味方パイロット＆敵パイロットを完全収録！

パイロットデータについて、いくつか補足をしておこう。
各パイロットごとに設定された「性格」というパラメータ。弱気のキャラは、味方が倒されるごとに気力が一1される。普通のキャラは変化なし。強気のキャラは気力＋1。超強気のキャラは気力＋2となっている。
精神コマンドの横に書いてある数字は、キャラクターがその精神コマンドを修得するレベルを表している。特殊技能については、そのキャラクターが使える特殊技能の種類と、最終的に覚えるレベルを表示している。

パイロットデータの見方

- **CV**：パイロットの声を担当する声優の名前。
- **格闘**：格闘武器の攻撃力に関係する数値。
- **回避**：回避率に関係する能力値。
- **反応**：命中率、回避率に関係する数値。200以上になると2回行動できる。
- **射撃**：射撃武器の攻撃力に関係する数値。
- **命中**：命中率に関係する数値。
- **技量**：クリティカルヒットの確率に関係する数値。
- **精神コマンド**：そのパイロットが使える精神コマンドと修得レベル。
- **精神ポイント**：パイロットが持つ精神ポイントの総量。精神コマンドを使うと減っていく。
- **特殊技能**：そのパイロットが使える特殊技能と最終的に覚えるレベル。
- **性格**：味方が倒されたときの気力の変化に関係する。
- **地形適応**：パイロットの地形適性能力をAからDの4段階で評価したもの。

DATA

味方パイロットデータ

機動戦士ガンダム系

ガンダム系パイロットは、他のグループのパイロットに比べ、2回行動できるようになるのが早い。

アムロ=レイ

CV 古谷徹　性格 普通

格闘129	回避165	反応171
射撃165	命中159	技量188

精神ポイント 60

熱血	4	ひらめき	1	てかげん	6
加速	16	集中	9	魂	28

特殊能力：ニュータイプLv.9　シールド防御Lv.7　切り払いLv.8

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

イーノ=アッバーブ

CV 菊池正美　性格 弱気

格闘91	回避136	反応160
射撃122	命中138	技量151

精神ポイント 55

補給	42	友情	16	信頼	9
集中	14	激励	24	隠れ身	30

特殊能力：ニュータイプLv.4　シールド防御Lv.6　切り払いLv.1

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

エマ=シーン

CV 岡本麻弥　性格 強気

格闘125	回避141	反応162
射撃133	命中141	技量179

精神ポイント 55

熱血	17	愛	38	ひらめき	15
集中	9	激励	42	努力	1

特殊能力：シールド防御Lv.8　切り払いLv.4　———

地形適応	
空	B
陸	A
海	B
宇	A

エル=ビアンノ

CV 原えりこ　性格 普通

格闘101	回避144	反応162
射撃127	命中140	技量154

精神ポイント 50

熱血	18	愛	29	ひらめき	9
信頼	12	激励	30	偵察	1

特殊能力：ニュータイプLv.7　シールド防御Lv.5　切り払いLv.3

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

エルピー=プル

CV 本多知恵子　性格 普通

格闘102	回避144	反応168
射撃149	命中140	技量154

精神ポイント 50

熱血	10	ひらめき	9	幸運	19
集中	3	みがわり	1	魂	38

特殊能力：ニュータイプLv.9　シールド防御Lv.1　切り払いLv.3

地形適応	
空	A
陸	A
海	A
宇	A

カツ=コバヤシ

CV 難波圭一　性格 弱気

格闘116	回避141	反応155
射撃124	命中135	技量150

精神ポイント 55

補給	48	熱血	18	愛	32
ひらめき	4	努力	9	偵察	20

特殊能力：ニュータイプLv.5　シールド防御Lv.4　切り払いLv.5

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

カミーユ=ビダン

CV 飛田展男

性格	強気					
格闘130	回避164	反応170				
射撃165	命中157	技量182				
精神ポイント 60	熱血	1	ひらめき	5	根性	4
	集中	6	覚醒	22	魂	29

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.9／シールド防御Lv.7／切り払いLv.8

ジュドー=アーシタ

CV 矢尾一樹

性格	強気					
格闘142	回避143	反応170				
射撃155	命中153	技量170				
精神ポイント 60	ド根性	1	熱血	4	ひらめき	6
	幸運	9	覚醒	23	魂	30

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.9／シールド防御Lv.6／切り払いLv.7

クリスチーナ=マッケンジー

CV 林原めぐみ

性格	弱気					
格闘110	回避139	反応159				
射撃128	命中141	技量162				
精神ポイント 50	愛	38	ひらめき	12	集中	9
	復活	42	努力	3	夢	54

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：シールド防御Lv.7／切り払いLv.4／――

スレッガー=ロウ

CV 玄田哲章

性格	強気					
格闘130	回避139	反応158				
射撃134	命中142	技量178				
精神ポイント 55	ド根性	1	熱血	8	愛	27
	ひらめき	9	気合	12	加速	20

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：シールド防御Lv.4／切り払いLv.5／――

クワトロ=バジーナ

CV 池田秀一

性格	強気					
格闘149	回避163	反応170				
射撃164	命中161	技量192				
精神ポイント 60	熱血	3	ひらめき	5	加速	1
	集中	7	覚醒	22	魂	30

地形適応：空 A／陸 A／海 A／宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.9／シールド防御Lv.7／切り払いLv.8

セシリー=フェアチャイルド

CV 冬馬由美

性格	普通					
格闘122	回避152	反応169				
射撃145	命中145	技量168				
精神ポイント 55	ひらめき	2	てかげん	7	信頼	20
	激励	42	魂	33	夢	50

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.8／シールド防御Lv.5／切り払いLv.6

ケーラ=スゥ

CV 安達忍

性格	普通					
格闘125	回避141	反応162				
射撃133	命中144	技量178				
精神ポイント 50	熱血	8	ひらめき	10	気合	15
	信頼	11	加速	20	努力	21

地形適応：空 A／陸 B／海 A／宇 A

特殊能力：シールド防御Lv.6／切り払いLv.6／――

チャック=キース

CV 山田義暒

性格	弱気					
格闘101	回避129	反応154				
射撃133	命中139	技量168				
精神ポイント 50	友情	18	必中	7	ひらめき	15
	信頼	23	隠れ身	14	かく乱	29

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 B

特殊能力：シールド防御Lv.6／切り払いLv.2／――

コウ=ウラキ

CV 堀川亮

性格	普通					
格闘136	回避138	反応158				
射撃136	命中148	技量165				
精神ポイント 60	熱血	10	ひらめき	14	加速	1
	覚醒	22	魂	42	努力	12

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：シールド防御Lv.8／切り払いLv.7／――

バーナード=ワイズマン

CV 辻谷耕史

性格	弱気					
格闘137	回避137	反応158				
射撃122	命中138	技量164				
精神ポイント 55	ド根性	5	熱血	11	ひらめき	13
	加速	7	自爆	1	努力	6

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：シールド防御Lv.8／切り払いLv.3／――

シーブック=アノー

CV 辻谷耕史

性格	普通					
格闘123	回避163	反応170				
射撃163	命中156	技量175				
精神ポイント 60	熱血	4	ひらめき	2	てかげん	17
	信頼	21	覚醒	25	魂	33

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.9／シールド防御Lv.9／切り払いLv.6

ビーチャ=オーレグ

CV 拡森信吾

性格	強気					
格闘131	回避139	反応162				
射撃130	命中140	技量158				
精神ポイント 50	熱血	10	友情	27	愛	33
	ひらめき	9	魂	38	挑発	17

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.6／シールド防御Lv.6／切り払いLv.3

ビルギット=ピリヨ

CV 塩屋翼 / 性格 普通

格闘124	回避141	反応158
射撃131	命中140	技量169

精神ポイント 50					
根性	1	熱血	21	ひらめき	13
加速	20	挑発	22	偵察	7

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

特殊能力: シールド防御Lv.7 / 切り払いLv.4 / ———

ファ=ユイリィ

CV 松岡ミユキ / 性格 弱気

格闘93	回避145	反応155
射撃123	命中142	技量158

精神ポイント 60					
愛	37	ひらめき	11	幸運	16
信頼	9	集中	7	激励	33

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

特殊能力: ニュータイプLv.4 / シールド防御Lv.4 / ———

ブライト=ノア

CV 鈴置洋孝 / 性格 普通

格闘101	回避128	反応155
射撃136	命中140	技量166

精神ポイント 50					
根性	1	必中	25	愛	36
幸運	18	信頼	22	加速	14

地形適応	
空	A
陸	A
海	C
宇	A

特殊能力: ——— / ——— / ———

プルツー

CV 本多知恵子 / 性格 超強気

格闘108	回避149	反応169
射撃148	命中140	技量157

精神ポイント 50					
熱血	10	ひらめき	9	幸運	19
集中	3	みがわり	1	魂	38

地形適応	
空	A
陸	A
海	A
宇	A

特殊能力: 強化人間Lv.9 / シールド防御Lv.1 / 切り払いLv.3

モンド=アガケ

CV 塩屋浩三 / 性格 弱気

格闘106	回避139	反応160
射撃126	命中136	技量154

精神ポイント 50					
熱血	10	愛	32	ひらめき	7
加速	4	かく乱	25	偵察	1

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

特殊能力: ニュータイプLv.5 / シールド防御Lv.2 / 切り払いLv.6

ルー=ルカ

CV 松井菜桜子 / 性格 強気

格闘117	回避144	反応166
射撃133	命中140	技量161

精神ポイント 55					
熱血	10	ひらめき	9	幸運	19
かく乱	22	魂	38	偵察	1

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

特殊能力: ニュータイプLv.7 / シールド防御Lv.4 / 切り払いLv.4

機動武闘伝Gガンダム系

Gガンダム系のパイロットは格闘能力が高い。と言っても、今回紹介するのはドモンひとりだけど。

ドモン=カッシュ

CV 関智一 / 性格 超強気

格闘173	回避157	反応162
射撃115	命中141	技量170

精神ポイント 65					
熱血	1	愛	48	ひらめき	2
気合	15	加速	21	集中	26

地形適応	
空	A
陸	A
海	B
宇	A

特殊能力: 明鏡止水 / 切り払いLv.7 / ———

新機動戦記ガンダムW系

ガンダムW系のパイロットは「必中」や「集中」を持っていないキャラが多いため、やや使いにくい。

カトル=ラバーバ=ウィナー

CV 折笠愛 / 性格 普通

格闘129	回避142	反応158
射撃144	命中147	技量177

精神ポイント 55					
熱血	1	ひらめき	4	幸運	1
信頼	27	自爆	1	魂	40

地形適応	
空	A
陸	A
海	A
宇	A

特殊能力: シールド防御Lv.8 / 切り払いLv.6 / ———

ゼクス=マーキス

CV 子安武人 / 性格 普通

格闘145	回避145	反応159
射撃149	命中150	技量180

精神ポイント 55					
熱血	9	友情	17	必中	2
ひらめき	6	幸運	11	加速	1

地形適応	
空	A
陸	A
海	A
宇	A

特殊能力: シールド防御Lv.7 / 切り払いLv.7 / ———

デュオ=マックスウェル

CV 関俊彦 / 性格 普通

格闘138	回避162	反応158
射撃142	命中146	技量170

精神ポイント 55					
熱血	1	友情	27	ひらめき	4
隠れ身	2	自爆	1	魂	39

地形適応	
空	A
陸	A
海	A
宇	A

特殊能力: シールド防御Lv.5 / 切り払いLv.9 / ———

ルクレツィア=ノイン

CV 横山智佐　性格 普通

格闘122	回避138	反応157
射撃139	命中140	技量171

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

精神ポイント 50

熱血	18	愛	20	ひらめき	15
てかげん	1	信頼	12	みがわり	7

特殊能力：切り払いLv.4 / ―― / ――

マーベル=フローズン

CV 土井美加　性格 普通

格闘136	回避146	反応160
射撃131	命中149	技量172

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	B

精神ポイント 55

熱血	12	愛	24	ひらめき	2
気合	36	激励	31	努力	8

特殊能力：聖戦士Lv.7 / 切り払いLv.7 / ――

聖戦士ダンバイン系

ダンバイン系のパイロットは、格闘戦を得意とする。なかでも、ショウの能力がずば抜けて高い。

重戦機エルガイム系

能力値的には、「ガンダム系」に似ている。ダバの能力の高さはロンド=ベルでもトップクラス。

エレ=ハンム

CV 佐々木るん　性格 普通

格闘74	回避122	反応161
射撃121	命中134	技量152

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	B

精神ポイント 50

必中	26	愛	28	信頼	12
激励	31	再動	40	みがわり	32

特殊能力：―― / ―― / ――

ガウ=ハ=レッシィ

CV 川村万梨阿　性格 強気

格闘135	回避146	反応161
射撃144	命中149	技量177

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 60

熱血	2	愛	15	ひらめき	9
信頼	24	魂	46	努力	5

特殊能力：シールド防御Lv.6 / 切り払いLv.7 / ――

シーラ=ラパーナ

CV 高橋美紀　性格 普通

格闘72	回避122	反応162
射撃125	命中138	技量151

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	B

精神ポイント 50

補給	39	愛	20	幸運	6
信頼	14	激励	23	復活	42

特殊能力：―― / ―― / ――

ダバ=マイロード

CV 平松広和　性格 普通

格闘139	回避159	反応162
射撃157	命中156	技量177

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 65

熱血	14	友情	27	ひらめき	4
てかげん	1	加速	9	魂	36

特殊能力：シールド防御Lv.9 / 切り払いLv.7 / ――

ショウ=ザマ

CV 中原茂　性格 普通

格闘161	回避161	反応161
射撃122	命中151	技量176

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	B

精神ポイント 60

熱血	7	ひらめき	5	気合	30
加速	1	集中	9	魂	39

特殊能力：聖戦士Lv.9 / 切り払いLv.9 / ――

ファンネリア=アム

CV 本多知恵子　性格 強気

格闘121	回避143	反応160
射撃137	命中138	技量166

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 60

熱血	19	愛	8	ひらめき	22
幸運	1	信頼	4	激励	39

特殊能力：シールド防御Lv.7 / 切り払いLv.4 / ――

チャム=ファウ

CV 川村万梨阿　性格 普通

格闘――	回避――	反応――
射撃――	命中――	技量――

地形適応	空	陸	海	宇
	D	D	D	D

精神ポイント 30

気合	34	幸運	1	信頼	4
激励	18	隠れ身	32	奇跡	63

特殊能力：―― / ―― / ――

ミラウー=キャオ

CV 大塚芳忠　性格 弱気

格闘124	回避139	反応158
射撃130	命中133	技量166

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 55

補給	48	熱血	12	友情	20
集中	1	隠れ身	6	偵察	1

特殊能力：シールド防御Lv.6 / 切り払いLv.4 / ――

リリス=ファウ

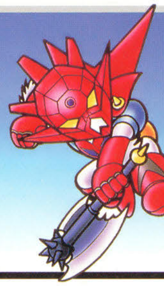
CV 川村万梨阿 ／ 性格 普通

格闘——	回避——	反応——
射撃——	命中——	技量——

精神ポイント						
30	愛	22	幸運	1	信頼	12
	覚醒	23	激励	18	再動	42

地形適応：空 D ／ 陸 D ／ 海 D ／ 宇 D

特殊能力：—— ／ —— ／ ——



ゲッターロボ系

変形することでメインパイロットが変わる。3人合わせると理想的な精神コマンドが揃っている。

新世紀エヴァンゲリオン系

シンクロ率で攻撃力や回避率が変わる特殊なグループ。ダミープラグは初号機暴走時のパイロット。

車弁慶

CV 八奈見乗児 ／ 性格 強気

格闘169	回避123	反応154
射撃105	命中129	技量155

精神ポイント						
45	ド根性	1	友情	22	気合	2
	かく乱	29	鉄壁	18	努力	6

地形適応：空 D ／ 陸 A ／ 海 A ／ 宇 B

特殊能力：底力 ／ —— ／ ——

綾波レイ

CV 林原めぐみ ／ 性格 普通

格闘135	回避137	反応160
射撃131	命中140	技量159

精神ポイント						
60	ひらめき	9	集中	4	自爆	1
	みがわり	1	魂	34	夢	48

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 B

特殊能力：切り払いLv. 2 ／ —— ／ ——

ジャック=キング

CV 井上真樹夫 ／ 性格 普通

格闘141	回避131	反応155
射撃140	命中134	技量169

精神ポイント						
55	根性	1	熱血	22	友情	17
	必中	8	ひらめき	19	加速	4

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 A ／ 宇 B

特殊能力：シールド防御Lv. 4 ／ 切り払いLv. 4 ／ ——

碇シンジ

CV 緒方恵美 ／ 性格 弱気

格闘142	回避143	反応160
射撃126	命中143	技量155

精神ポイント						
65	熱血	7	ひらめき	4	加速	13
	覚醒	20	集中	5	魂	32

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 B

特殊能力：切り払いLv. 3 ／ —— ／ ——

神隼人

CV キートン山田 ／ 性格 強気

格闘152	回避156	反応157
射撃130	命中142	技量168

精神ポイント						
40	愛	45	ひらめき	1	幸運	9
	加速	3	覚醒	28	隠れ身	11

地形適応：空 D ／ 陸 A ／ 海 D ／ 宇 A

特殊能力：—— ／ —— ／ ——

惣流=アスカ=ラングレー

CV 宮村優子 ／ 性格 超強気

格闘139	回避143	反応160
射撃132	命中147	技量162

精神ポイント						
60	ド根性	1	熱血	6	ひらめき	8
	魂	34	努力	1	挑発	17

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 B

特殊能力：切り払いLv. 4 ／ —— ／ ——

流竜馬

CV 神谷明 ／ 性格 強気

格闘169	回避128	反応155
射撃128	命中136	技量168

精神ポイント						
50	根性	1	熱血	7	友情	31
	必中	10	愛	39	努力	4

地形適応：空 A ／ 陸 B ／ 海 D ／ 宇 A

特殊能力：底力 ／ —— ／ ——

ダミープラグ

CV 林原めぐみ ／ 性格 強気

格闘160	回避160	反応165
射撃160	命中160	技量170

精神ポイント						
80	——	—	——	—	——	—
	——	—	——	—	——	—

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 B

特殊能力：—— ／ —— ／ ——

メリー=キング

CV 中谷ゆみ ／ 性格 普通

格闘——	回避——	反応——
射撃——	命中——	技量——

精神ポイント						
35	補給	48	愛	36	信頼	21
	集中	1	激励	29	偵察	1

地形適応：空 D ／ 陸 D ／ 海 D ／ 宇 D

特殊能力：—— ／ —— ／ ——

マジンガー系

マジンガー系は、スーパーロボット系にはめずらしく、ユニットの乗り換えが可能なグループ。

兜甲児

CV 石丸博也 ／ 性格 強気

格闘	167	回避	128	反応	155
射撃	105	命中	135	技量	170

精神ポイント 70

ド根性	1	熱血	6	必中	13
加速	27	鉄壁	2	覚醒	52

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 B

特殊能力：底力 ／ ―― ／ ――

ボス

CV 大竹宏 ／ 性格 強気

格闘	156	回避	115	反応	150
射撃	70	命中	115	技量	140

精神ポイント 55

ド根性	1	熱血	17	友情	14
脱力	5	自爆	1	挑発	20

地形適応：空 C／陸 A／海 C／宇 C

特殊能力：底力 ／ ―― ／ ――

弓さやか

CV 松島みのり ／ 性格 弱気

格闘	128	回避	130	反応	157
射撃	118	命中	137	技量	164

精神ポイント 60

熱血	23	必中	15	ひらめき	12
幸運	1	信頼	6	激励	34

地形適応：空 B／陸 A／海 B／宇 B

特殊能力：―― ／ ―― ／ ――

戦国魔神ゴーショーグン系

メインパイロットである真吾は、各能力のバランスが良い。キリーとレミーは精神コマンド要員だ。

キリー＝ギャグレイ

CV 田中秀幸 ／ 性格 普通

格闘	――	回避	――	反応	――
射撃	――	命中	――	技量	――

精神ポイント 35

気合	10	信頼	19	加速	4
隠れ身	26	かく乱	31	挑発	12

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 B

特殊能力：―― ／ ―― ／ ――

北条真吾

CV 鈴置洋孝 ／ 性格 普通

格闘	154	回避	131	反応	153
射撃	140	命中	146	技量	175

精神ポイント 50

根性	1	熱血	9	友情	19
必中	7	集中	20	努力	15

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 B

特殊能力：切り払いLv. 3 ／ ―― ／ ――

レミー島田

CV 小山茉美 ／ 性格 普通

格闘	――	回避	――	反応	――
射撃	――	命中	――	技量	――

精神ポイント 35

愛	19	ひらめき	16	幸運	14
集中	15	脱力	21	鉄壁	1

地形適応：空 A／陸 A／海 A／宇 B

特殊能力：―― ／ ―― ／ ――

コン・バトラー系

合体したときのメインパイロットは豹馬。5人分の精神コマンドを使えるのが強み。

葵豹馬

CV 三ツ矢雄二 ／ 性格 強気

格闘	154	回避	130	反応	154
射撃	109	命中	136	技量	166

精神ポイント 45

ド根性	1	熱血	12	友情	27
必中	14	覚醒	30	挑発	9

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 B

特殊能力：底力 ／ 切り払いLv. 3 ／ ――

北小介

CV 千々松幸子 ／ 性格 弱気

格闘	90	回避	131	反応	155
射撃	135	命中	132	技量	149

精神ポイント 35

根性	12	信頼	21	集中	4
かく乱	31	努力	8	偵察	1

地形適応：空 A／陸 A／海 A／宇 B

特殊能力：―― ／ ―― ／ ――

浪花十三

CV キートン山田 ／ 性格 普通

格闘	109	回避	133	反応	154
射撃	150	命中	149	技量	169

精神ポイント 35

必中	1	ひらめき	7	てかげん	24
加速	16	集中	15	挑発	19

地形適応：空 A／陸 A／海 B／宇 B

特殊能力：―― ／ ―― ／ ――

データ編

インタビュー編

予告編

南原ちずる

CV 上田みゆき ／ 性格 弱気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
105	134	155	138	139	151

精神ポイント 40					
補給	49	愛	37	ひらめき	9
てかげん	23	幸運	19	信頼	18

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 A ／ 宇 B

特殊能力：――― ／ ――― ／ ―――

結城沙羅

CV 山本百合子 ／ 性格 超強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
138	138	156	143	136	167

精神ポイント 40					
熱血	1	必中	19	愛	31
気合	1	激励	37	鉄壁	21

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 A

特殊能力：――― ／ ――― ／ ―――

西川大作

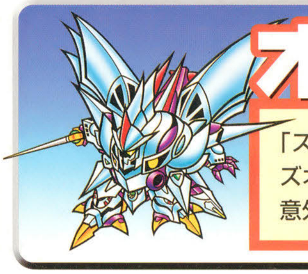
CV たてかべ和也 ／ 性格 普通

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
156	127	152	100	128	153

精神ポイント 35					
ド根性	1	熱血	17	必中	19
気合	9	鉄壁	15	努力	6

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 C ／ 宇 B

特殊能力：底力 ／ ――― ／ ―――



オリジナル系

「スーパーロボット大戦」シリーズオリジナルのキャラクターたち。意外と能力の高いキャラが多い。

超獣機神ダンクーガ系

合体したときのメインパイロットは忍。全員が熱血・気合を持っているので、ボス戦で重宝する。

主人公リアル

CV ― ／ 性格 強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
140	145	165	155	140	160

精神ポイント 80					
熱血	11	ひらめき	3	幸運	13
加速	6	努力	1	魂	40

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 A ／ 宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.7 ／ シールド防御Lv.4 ／ 切り払いLv.6

式部雅人

CV 中原茂 ／ 性格 超強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
129	145	156	142	138	163

精神ポイント 40					
熱血	1	愛	1	気合	1
幸運	27	隠れ身	35	偵察	12

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 A

特殊能力：――― ／ ――― ／ ―――

主人公スーパー

CV ― ／ 性格 強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
155	130	160	140	135	150

精神ポイント 100					
熱血	1	必中	4	ひらめき	13
気合	19	幸運	7	魂	40

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 A ／ 宇 A

特殊能力：底力 ／ 切り払いLv.8 ／ ―――

司馬亮

CV 塩沢兼人 ／ 性格 超強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
154	142	157	127	145	170

精神ポイント 40					
熱血	1	愛	15	てかげん	7
気合	1	覚醒	26	鉄壁	13

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 A

特殊能力：――― ／ ――― ／ ―――

副主人公リアル

CV ― ／ 性格 強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
140	145	165	155	140	160

精神ポイント 80					
熱血	7	ひらめき	16	信頼	20
激励	27	再動	38	魂	40

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 A ／ 宇 A

特殊能力：ニュータイプLv.7 ／ シールド防御Lv.4 ／ 切り払いLv.6

藤原忍

CV 矢尾一樹 ／ 性格 超強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
140	129	156	145	146	169

精神ポイント 40					
ド根性	1	熱血	1	ひらめき	18
気合	1	加速	19	挑発	23

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 B ／ 宇 A

特殊能力：底力 ／ 切り払いLv.3 ／ ―――

副主人公スーパー

CV ― ／ 性格 強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
155	130	160	140	135	150

精神ポイント 100					
熱血	7	必中	11	ひらめき	16
気合	21	信頼	25	魂	40

地形適応：空 A ／ 陸 A ／ 海 A ／ 宇 A

特殊能力：底力 ／ 切り払いLv.8 ／ ―――

マサキ=アンドー

CV 緑川光

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
158	162	164	142	150	178	超強気	A	A	B	B

精神ポイント 65					
熱血	7	ひらめき	1	気合	14
幸運	19	加速	1	夢	44

特殊能力：切り払いLv.7 ／ ―― ／ ――

リューネ=ゾルダーク

CV 日高奈留美

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
163	155	163	135	144	174	超強気	A	A	B	B

精神ポイント 65					
根性	1	熱血	7	ひらめき	1
気合	14	激励	29	努力	4

特殊能力：切り払いLv.7 ／ ―― ／ ――

DATA

敵パイロットデータ

アナベル=ガトー

CV 大塚明夫

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
147	160	157	160	160	191	超強気	A	A	A	A

精神ポイント 50					
熱血	1	ひらめき	4	覚醒	24
集中	9	魂	45	挑発	2

特殊能力：シールド防御Lv.9 ／ 切り払いLv.8 ／ ――

アリアス=モマ

CV 大滝進矢

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
124	141	157	130	140	171	普通	A	A	B	A

精神ポイント 45					
根性	1	補給	17	熱血	4
ひらめき	13	加速	9	偵察	1

特殊能力：シールド防御Lv.6 ／ 切り払いLv.5 ／ ――

イリア=パゾム

CV 吉田季実枝

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
131	144	164	139	144	171	強気	A	A	B	A

精神ポイント 50					
熱血	2	必中	1	ひらめき	12
加速	7	覚醒	29	挑発	8

特殊能力：ニュータイプLv.7 ／ シールド防御Lv.3 ／ 切り払いLv.7

オルテガ

CV 二又一成

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
127	139	160	130	140	174	普通	B	A	B	A

精神ポイント 50					
根性	1	熱血	28	必中	8
加速	4	鉄壁	31	挑発	19

特殊能力：シールド防御Lv.5 ／ 切り払いLv.4 ／ ――

ガイア

CV 政宗一成

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
135	142	161	133	155	182	強気	B	A	B	A

精神ポイント 50					
根性	1	熱血	11	必中	8
ひらめき	7	加速	6	鉄壁	17

特殊能力：シールド防御Lv.5 ／ 切り払いLv.4 ／ ――

カリウス

CV 飛田展男

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
130	140	158	139	140	170	普通	A	A	B	A

精神ポイント 50					
熱血	6	必中	7	ひらめき	11
信頼	21	加速	1	努力	1

特殊能力：シールド防御Lv.6 ／ 切り払いLv.4 ／ ――

ケリィ=レズナー

CV 玄田哲章

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
130	139	155	138	144	170	普通	A	A	B	A

精神ポイント 50					
ド根性	1	熱血	15	ひらめき	12
かく乱	21	鉄壁	17	努力	10

特殊能力：シールド防御Lv.6 ／ 切り払いLv.5 ／ ――

ゴットン=ゴー

CV 戸谷公次

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
119	141	158	131	138	158	弱気	A	A	B	A

精神ポイント 50					
根性	1	熱血	14	ひらめき	21
隠れ身	27	脱力	10	偵察	1

特殊能力：シールド防御Lv.6 ／ 切り払いLv.3 ／ ――

シーマ=ガラハウ

CV 真柴摩利

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量	性格	空	陸	海	宇
142	145	157	140	153	170	超強気	A	A	B	A

精神ポイント 50					
根性	1	熱血	14	ひらめき	9
加速	3	かく乱	25	挑発	2

特殊能力：シールド防御Lv.8 ／ 切り払いLv.6 ／ ――

ジャマイカン=ダニンガン

CV キートン山田

性格	普通

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
85	120	152	118	124	166

地形適応	空	陸	海	宇
	A	B	B	A

精神ポイント 50

根性	1	必中	10	ひらめき	17
加速	19	隠れ身	24	偵察	1

特殊能力：——— / ——— / ———

ヤザン=ゲーブル

CV 大塚芳忠

性格	超強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
136	152	164	142	150	181

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

精神ポイント 50

ド根性	1	熱血	9	必中	11
ひらめき	10	気合	5	加速	21

特殊能力：シールド防御Lv.3 / 切り払いLv.9 / ———

ダンゲル=クーパー

CV 菊池正美

性格	普通

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
124	139	159	128	140	169

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 50

加速	1	根性	1	集中	9
挑発	16	ひらめき	21	脱力	32

特殊能力：シールド防御Lv.7 / 切り払いLv.6 / ———

ラカン=ダカラン

CV 大林隆之介

性格	超強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
141	145	159	140	144	180

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

精神ポイント 50

根性	1	熱血	2	ひらめき	10
気合	18	集中	26	鉄壁	31

特殊能力：シールド防御Lv.6 / 切り払いLv.8 / ———

ハマーン=カーン

CV 榊原良子

性格	超強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
146	162	170	163	159	190

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

精神ポイント 55

熱血	7	ひらめき	4	集中	7
覚醒	20	鉄壁	19	魂	32

特殊能力：ニュータイプLv.9 / シールド防御Lv.7 / 切り払いLv.9

ラムサス=ハサ

CV 拡森信吾

性格	普通

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
124	139	159	127	140	169

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 50

根性	1	加速	2	気合	6
集中	17	挑発	25	てかげん	33

特殊能力：シールド防御Lv.7 / 切り払いLv.6 / ———

マ=クベ

CV 塩沢兼人

性格	強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
127	142	158	125	140	171

地形適応	空	陸	海	宇
	B	A	C	A

精神ポイント 50

根性	1	ひらめき	22	加速	9
集中	17	かく乱	31	挑発	6

特殊能力：シールド防御Lv.5 / 切り払いLv.6 / ———

DC兵士

CV —

性格	弱気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
110	125	150	130	125	135

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	C	A

精神ポイント 30

根性	1	ド根性	1	——	—
——	—	——	—	——	—

特殊能力：切り払いLv.7 / ——— / ———

マシュマー=セロ

CV 堀内賢雄

性格	強気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
141	148	160	141	144	174

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 50

ド根性	1	熱血	2	愛	3
ひらめき	10	てかげん	19	魂	41

特殊能力：強化人間Lv.8 / シールド防御Lv.7 / 切り払いLv.6

ティターンズ兵

CV —

性格	普通

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
110	130	153	128	130	152

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	A	A

精神ポイント 50

根性	1	ド根性	3	——	—
——	—	——	—	——	—

特殊能力：——— / ——— / ———

マッシュ

CV 佐藤正治

性格	弱気

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
139	138	160	132	142	172

地形適応	空	陸	海	宇
	B	A	B	A

精神ポイント 50

ド根性	1	熱血	17	必中	8
ひらめき	9	加速	4	挑発	16

特殊能力：シールド防御Lv.5 / 切り払いLv.4 / ———

エリート兵

CV —

性格	普通

格闘	回避	反応	射撃	命中	技量
115	135	153	140	135	140

地形適応	空	陸	海	宇
	A	A	B	A

精神ポイント 35

根性	1	ド根性	1	——	—
——	—	——	—	——	—

特殊能力：シールド防御Lv.1 / ——— / ———

DC強化兵

						性格	普通
格闘130		回避143		反応162		地形適応	
射撃150		命中143		技量150		空	A
CV	—					陸	A
精神ポイント 40	根性	1	ド根性	1	—— —	海	B
	——	—	——	—	—— —	宇	A
特殊能力	強化人間Lv.4		シールド防御Lv.1		切り払いLv.1		

連邦軍兵士

						性格	普通
格闘80		回避125		反応152		地形適応	
射撃100		命中125		技量130		空	A
CV	—					陸	A
精神ポイント 25	根性	1	——	—	—— —	海	B
	——	—	——	—	—— —	宇	A
特殊能力	——		——		——		

DATA
中立パイロットデータ

ポセイダル親衛隊兵

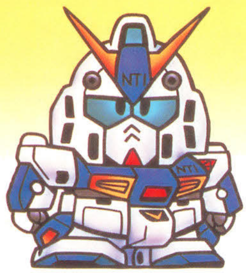
						性格	普通
格闘138		回避140		反応158		地形適応	
射撃142		命中140		技量150		空	A
CV	—					陸	A
精神ポイント 40	——	—	——	—	—— —	海	A
	——	—	——	—	—— —	宇	A
特殊能力	シールド防御Lv.3		切り払いLv.1		——		

ユニットデータ編

「完結編」スタート時に入手済みの味方ユニットと、今回の攻略範囲で登場する味方ユニット＆敵ユニットを完全収録！

ユニットデータについて、補足をしておこう。

各ユニットごとに設定されたユニットサイズ。S、M、L、LLの4つがあり、戦闘時の命中率に関係する。命中率は（自分の命中＋自分の反応＋武器の命中補正＋100＋ユニットの運動性）－（相手の回避＋相手の反応＋ユニットの運動性）×相手のいる地形の地形修正で算出される。その命中率に対して、ユニットサイズがSなら×0.8、Mなら×1.0、Lなら×1.2、LLなら×1.4の修正がなされる。ユニットサイズが大きいほど攻撃が当たりやすい、というわけだ。



パイロットデータの見方

サイズ：ユニットのサイズ。大きいと敵の攻撃に当たりやすい。
修理費：破壊されたユニットを修理するのに必要な金額。
HP：そのユニットの耐久度。0になると破壊されたことになる。
EN：エネルギーの量。毎ターン5ずつ回復する。必殺技を使用すると消費することもある。
装甲：敵からのダメージを減らす、防御力に関係する数値。
運動性：この数値とパイロットの命中、回避の数値で攻撃、回避の成功が決定される。
限界反応：パイロットの命中や回避の数値がこの数値を超えても、これ以上の能力は発揮されないというリミット。
移動力：マップ上での移動距離を決める数値。
最大パーツ数：装備できる強化パーツの数。
移動タイプ：そのユニットが行動できる地形を表す。
シールド：そのユニットのシールド（盾）の有無。
特殊能力：分身やオーラバリアなど、そのユニットがもつ特殊な能力。
地形適応：そのユニットの地形適性能力。

ユニット選びのコツ

ユニットを選ぶときは、どこで善し悪しを判断すればいいのか。たしかに装甲や運動性も重要だが、いちばん重要なのは攻撃力。一撃で敵を撃破することができれば、反撃を受けることはない。「先手必勝」という言葉は、本作でも例外ではないのだ。迷ったときは攻撃力のあるユニット優先で！

DATA
味方ユニットデータ

NT-1アレックス

						サイズ	M
						修理費	2000
		装甲	850	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	有	空	-
		運動性	75	特殊能力	なし	陸	A
HP	3100	限界反応	280			海	C
EN	90	最大パーツ数	3			宇	A

備考 移動後に使用可能なガトリングガン（射程1～2）が便利。

機動戦士ガンダム系

装甲が薄いため、一撃で破壊されることも多い。運動性を強化して回避率を上げよう。

F91

						サイズ	M
						修理費	6400
		装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	7	シールド	有	空	-
		運動性	120	特殊能力	分身	陸	A
HP	4000	限界反応	400			海	B
EN	200	最大パーツ数	2			宇	A

備考 射程1～7、攻撃力2600のヴェスパーが強力。

ガンキャノン

サイズ	M	修理費	1200				
		装甲	850	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	-
		運動性	50	特殊能力	なし	陸	A
HP	3200	限界反応	220			海	B
EN	90	最大パーツ数	4			宇	B

備考 武装も装甲も貧弱……。俺を殺す気か!?

コアブースター

サイズ	S	修理費	2000				
		装甲	750	移動タイプ	空	地形適応	
		移動力	8	シールド	無	空	A
		運動性	75	特殊能力	補給装置	陸	-
HP	3000	限界反応	320			海	-
EN	140	最大パーツ数	3			宇	A

備考 補給装置を装備。さらに攻撃力1800のメガ粒子砲つき！

ガンダム

サイズ	M	修理費	1600				
		装甲	800	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	有	空	-
		運動性	65	特殊能力	なし	陸	A
HP	3000	限界反応	260			海	C
EN	80	最大パーツ数	3			宇	A

備考 強いて言えば、ハイパーハンマーが使える……？

ザク改

サイズ	M	修理費	1000				
		装甲	700	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	4	シールド	有	空	-
		運動性	45	特殊能力	なし	陸	A
HP	2600	限界反応	210			海	C
EN	50	最大パーツ数	4			宇	A

備考 強化パーツを4つ装備できるが、それでも弱い。

ガンダムmkII

サイズ	M	修理費	2000				
		装甲	900	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	有	空	-
		運動性	80	特殊能力	合体	陸	A
HP	3300	限界反応	300			海	C
EN	120	最大パーツ数	2			宇	A

備考 単体では弱いので、Gディフェンサーと合体させよう。

G・キャノン

サイズ	M	修理費	3600				
		装甲	1100	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	6	シールド	無	空	-
		運動性	95	特殊能力	なし	陸	A
HP	3100	限界反応	340			海	C
EN	140	最大パーツ数	3			宇	A

備考 ガンキャノンの後継機。ビルギットあたりを乗せておけ。

ガンタンク

サイズ	M	修理費	1000				
		装甲	800	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	4	シールド	無	空	-
		運動性	40	特殊能力	なし	陸	A
HP	3100	限界反応	200			海	B
EN	80	最大パーツ数	4			宇	B

備考 ガンキャノン以上に使いものにならないヘナチョコユニット。

Gディフェンサー

サイズ	S	修理費	1400				
		装甲	750	移動タイプ	空	地形適応	
		移動力	7	シールド	無	空	A
		運動性	75	特殊能力	合体	陸	-
HP	2700	限界反応	300			海	-
EN	90	最大パーツ数	2			宇	A

備考 単体では弱いので、ガンダムmkIIと合体させよう。

キュベレイmkII（2号機）

サイズ	M	修理費	4000				
		装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	7	シールド	無	空	-
		運動性	105	特殊能力	なし	陸	A
HP	3800	限界反応	330			海	C
EN	120	最大パーツ数	2			宇	A

備考 ニュータイプ能力を持つキャラのみ使用可能なファンネルを装備。

ジェガン

サイズ	M	修理費	1800				
		装甲	900	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	6	シールド	有	空	-
		運動性	85	特殊能力	なし	陸	A
HP	3400	限界反応	290			海	C
EN	140	最大パーツ数	3			宇	A

備考 移動後に撃てるグレネードランチャー（射程1～3）が便利。

キュベレイmkII（3号機）

サイズ	M	修理費	4000				
		装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	7	シールド	無	空	-
		運動性	105	特殊能力	なし	陸	A
HP	3800	限界反応	330			海	C
EN	120	最大パーツ数	2			宇	A

備考 1号機との違いは色だけ。能力値はまったく同じ。

GP-01Fb

サイズ	M	修理費	2000				
		装甲	900	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	8	シールド	有	空	-
		運動性	80	特殊能力	なし	陸	B
HP	3200	限界反応	290			海	D
EN	100	最大パーツ数	3			宇	A

備考 移動力8はすごいが、武器・装備ともに貧弱。

GP-03ステイメン

サイズ	M	修理費	5000		
装甲	900	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	-
運動性	85	特殊能力	なし	陸	A
限界反応	320			海	C
最大パーツ数	2			宇	A
HP	3400	EN	120		

備考 デンドロビウムのなれの果て。脱出ポッドのようなもの。

ZZガンダム

サイズ	M	修理費	5000		
装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	有	空	-
運動性	95	特殊能力	ビームコート	陸	A
限界反応	350		変形	海	C
最大パーツ数	2		MAP兵器	宇	A
HP	4200	EN	170		

備考 驚異のマップ兵器「ハイメガキャノン」を装備している。

GP-03デンドロビウム

サイズ	L	修理費	24000		
装甲	1400	移動タイプ	宇宙	地形適応	
移動力	8	シールド	無	空	-
運動性	80	特殊能力	Iフィールド	陸	-
限界反応	300		分離	海	-
最大パーツ数	1		MAP兵器	宇	A
HP	9000	EN	200		

備考 マップ兵器を2つ持つ移動要塞。宇宙でしか使用できない。

G-フォートレス

サイズ	M	修理費	5000		
装甲	1200	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	A
運動性	85	特殊能力	ビームコート	陸	-
限界反応	330		変形	海	-
最大パーツ数	2			宇	A
HP	4200	EN	170		

備考 ＺＺが変形した姿。移動力が1上がる。

GMⅢ

サイズ	M	修理費	1200		
装甲	850	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	有	空	-
運動性	70	特殊能力	なし	陸	A
限界反応	280			海	C
最大パーツ数	3			宇	A
HP	3200	EN	100		

備考 実弾兵器が多いのが特徴。とはいえ、実戦には耐えられない。

ネモ

サイズ	M	修理費	1000		
装甲	800	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	有	空	-
運動性	60	特殊能力	なし	陸	A
限界反応	250			海	C
最大パーツ数	3			宇	A
HP	3100	EN	80		

備考 コメントのしようもない、平凡かつ貧弱なユニット。

スーパーガンダム

サイズ	M	修理費	3400		
装甲	950	移動タイプ	空陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	A
運動性	90	特殊能力	分離	陸	A
限界反応	310			海	C
最大パーツ数	2			宇	A
HP	4000	EN	120		

備考 パイロット育成に便利。ロングライフルを強化しよう。

ビギナ・ギナ

サイズ	M	修理費	5400		
装甲	1400	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	7	シールド	有	空	-
運動性	115	特殊能力	なし	陸	A
限界反応	400			海	A
最大パーツ数	2			宇	A
HP	4500	EN	200		

備考 攻撃力2100のビームランチャーは強力。強化するかどうかは好みで。

Zガンダム

サイズ	M	修理費	4400		
装甲	1100	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	-
運動性	100	特殊能力	変形	陸	A
限界反応	350			海	C
最大パーツ数	2			宇	A
HP	3800	EN	160		

備考 ハイパーメガランチャーを強化すれば、終盤まで使える。

百式

サイズ	M	修理費	3400		
装甲	1200	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	100	特殊能力	MAP兵器	陸	A
限界反応	350			海	C
最大パーツ数	2			宇	A
HP	3300	EN	120		

備考 射程1～7のマップ兵器「メガバズーカランチャー」を装備。

ウェイブライダー

サイズ	M	修理費	4400		
装甲	1000	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	8	シールド	無	空	A
運動性	90	特殊能力	変形	陸	-
限界反応	330			海	-
最大パーツ数	2			宇	A
HP	3800	EN	160		

備考 Zが変形した姿。この形態でもハイパーメガランチャー使用可能。

メタス(モビルスーツ)(MS)

サイズ	M	修理費	2400		
装甲	950	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	90	特殊能力	変形	陸	A
限界反応	310		修理装置	海	C
最大パーツ数	3			宇	A
HP	3000	EN	100		

備考 メタスのモビルスーツ形態。地上面で地形効果を活用できるときに。

メタス（MA）（モビルアーマー）

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	2400	3000	100	900	8	85	300	3	空	無	変形 修理装置	A	-	-	A

備考　移動力がアップ。メタスは基本的にこの形態で使用すべき。

リ・ガズィ（BWS）（バックウェポンシステム）

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	3000	3500	140	1100	8	85	310	2	空	無	分離	A	-	-	A

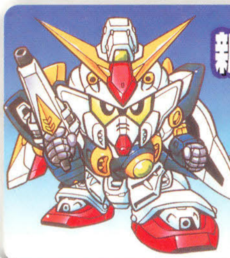
備考　移動力・攻撃力を考えれば、この形態で活用したほうが有利。

リ・ガズィ

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	3000	3500	140	1000	6	95	310	2	陸	有	なし	-	A	C	A

備考　BWS廃棄後の姿。脱出ポッドだと思ったほうがいい。

新機動戦記ガンダムW系



リアル系の運動性とスーパー系の攻撃力を併せ持つ……はずだったが、どちらも中途半端な感じ。

エアリーズ

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	3000	3300	120	700	5	75	280	2	空陸	無	なし	A	A	C	A

備考　第39話で登録抹消。強化しないように。

ガンダムサンドロック

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	6000	5300	180	1700	5	85	330	2	陸	有	なし	-	A	B	A

備考　射程の短い武器が多いのに移動力が低く、使いづらい。

ガンダムデスサイズ

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	6000	5300	180	1700	6	105	350	2	陸	有	なし	-	A	A	A

備考　弾数制限のないバスターシールドはかなり便利。

トールギス

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	6000	6000	200	1700	6	95	350	2	空陸	有	なし	A	A	B	A

備考　第39話で登録抹消。強化しないように。

聖戦士ダンバイン系

3000までのビーム攻撃を無効化する特殊能力「オーラバリア」を標準装備するユニット。囮役に最適。

ダンバイン

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	3000	2800	80	600	6	90	320	3	空陸	無	オーラバリア 分身	A	A	B	B

備考　マーベルをボチューンに乗せるのが嫌ならこちらに乗せよう。

ビルバイン

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	6000	3300	110	800	7	115	370	2	空陸	無	オーラバリア 分身 変形	A	A	B	B

備考　「完結編」最強ユニットの1つ。運動性を強化しよう。

ウイングキャリバー

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	6000	3300	110	700	8	100	370	2	空	無	オーラバリア 分身 変形	A	-	B	B

備考　ビルバインの変形した姿。移動力が1上がる。

ボチューン

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	2400	3000	90	700	6	85	300	2	空陸	無	オーラバリア 分身	A	A	B	B

備考　数少ないオーラバトラー。実はダンバインよりも強い？

重戦機エルガイム系

1000までのビーム攻撃を無効化する特殊能力「ビームコート」を標準装備するユニット。

エルガイム

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	3200	3500	130	1100	7	90	290	3	陸	有	ビームコート	-	A	C	A

備考　第40話でマップ兵器「バスターランチャー」装備可能。

エルガイムmkⅡ

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	8000	4200	160	1400	8	110	360	2	陸	有	ビームコート 変形	-	A	C	A

備考　マップ兵器「バスターランチャー」を標準装備。

プローラー

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	8000	4200	160	1350	9	105	350	2	空	無	ビームコート 変形	A	-	-	A

備考　エルガイムmkⅡの変形した姿。バスターランチャーは使用可能。

カルバリーテンプル

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	5000	4300	140	1300	6	85	310	2	陸	無	ビームコート	-	A	C	A

備考　強さはエルガイムとほぼ同等。弱くはないが、決め手に欠ける。

ディザード

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	2000	3300	110	1100	6	80	280	2	陸	有	ビームコート	-	A	C	A

備考　ビームコートがついているぶん、ヘナチョコMSよりは役に立つ。

ヌーベルディザード

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	4400	3700	120	1300	7	90	300	2	陸	有	ビームコート	-	A	C	A

備考　マップ兵器「バスターランチャー」装備可能（エルガイムと選択）。

マジンガー系

装甲が厚いユニットが多い。攻撃用、修理用、補給用とユニットの用途がはっきりしているのも特徴。

ダイアナンA

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	4000	3900	120	1400	5	45	210	3	陸	無	修理装置	-	A	B	B

備考　修理装置搭載。これを出撃させるならメタスのほうが……。

ボスボロット

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	10	3700	100	900	4	45	200	4	陸	無	補給装置	-	A	C	C

備考　補給装置搭載。修理費が10というのもオトクな感じ。

重要なのは組み合わせ

たとえば攻撃力2300のブレストファイアーでも、格闘能力が200のパイロットと150のパイロットでは、相手に与えるダメージは1000以上違う。つまりそのユニットの力を最大限引き出すためには、優秀なパイロットが必要なのだ。ユニットの攻撃力だけでなく、パイロットの格闘・射撃能力もしっかりチェックしよう。

マジンガーZ(JS)（ジェットスクランダー）

				サイズ	M	修理費	8000
		装甲	1500	移動タイプ	空陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	A
		運動性	50	特殊能力	なし	陸	A
HP	4800	限界反応	230			海	B
EN	150	最大パーツ数	2			宇	B

備考 ブレストファイアーが強力。移動力が少ないためブースターが必需品？

エヴァ零号機

				サイズ	L	修理費	20000
		装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	-
		運動性	85	特殊能力	ATフィールド	陸	A
HP	3900	限界反応	320			海	B
EN	140	最大パーツ数	1			宇	B

備考 初号機より弱いが、ATフィールドがあるので囮にはなる。

パイロット固定ロボット

初めからパイロットが固定されている、乗り換え不可能なユニット群。それだけに強力なものが多い。

エヴァ弐号機

				サイズ	L	修理費	24000
		装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	-
		運動性	90	特殊能力	ATフィールド	陸	A
HP	4200	限界反応	320			海	B
EN	140	最大パーツ数	1			宇	B

備考 初号機より強そうに見えるが、実はそうでもない。

イーグルファイターN

				サイズ	S	修理費	2400
		装甲	800	移動タイプ	空	地形適応	
		移動力	7	シールド	無	空	A
		運動性	65	特殊能力	変形 合体	陸	-
HP	2900	限界反応	270			海	-
EN	80	最大パーツ数	2			宇	A

備考 ダンクーガの頭部。分離してもメリットはない。

ゲッタードラゴン

				サイズ	M	修理費	8000
		装甲	1100	移動タイプ	空陸	地形適応	
		移動力	6	シールド	無	空	A
		運動性	60	特殊能力	変形	陸	B
HP	5000	限界反応	250			海	D
EN	160	最大パーツ数	2			宇	A

備考 シャインスパークはボス戦で有効。強化しておこう。

イーグルファイターA

				サイズ	S	修理費	2400
		装甲	800	移動タイプ	空	地形適応	
		移動力	7	シールド	無	空	A
		運動性	75	特殊能力	変形 合体	陸	-
HP	2900	限界反応	270			海	-
EN	80	最大パーツ数	2			宇	A

備考 気力が120になると変形可能に。武装に突撃が追加される。

ゲッターポセイドン

				サイズ	M	修理費	8000
		装甲	1300	移動タイプ	水陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	-
		運動性	50	特殊能力	変形	陸	A
HP	5000	限界反応	250			海	A
EN	160	最大パーツ数	2			宇	A

備考 水中以外でポセイドン形態でいると、やや危険。

イーグルファイターH

				サイズ	S	修理費	2400
		装甲	800	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	-
		運動性	75	特殊能力	変形 合体	陸	A
HP	2900	限界反応	290			海	B
EN	80	最大パーツ数	2			宇	A

備考 ヒューマノイド形態。運動性がアップ。

ゲッターライガー

				サイズ	M	修理費	8000
		装甲	1100	移動タイプ	陸地中	地形適応	
		移動力	9	シールド	無	空	-
		運動性	70	特殊能力	変形 マッハスペシャル	陸	A
HP	5000	限界反応	280			海	D
EN	160	最大パーツ数	2			宇	A

備考 気力が130を越えるとマッハスペシャル(分身)が発動する。

エヴァ初号機

				サイズ	L	修理費	40000
		装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	-
		運動性	95	特殊能力	ATフィールド 暴走	陸	A
HP	4100	限界反応	340			海	A
EN	150	最大パーツ数	2			宇	A

備考 HPが0になるとパイロットがダミープラグに変わり暴走する。

ゴーショーグン

				サイズ	L	修理費	10400
		装甲	1500	移動タイプ	空陸	地形適応	
		移動力	5	シールド	無	空	A
		運動性	65	特殊能力	なし	陸	A
HP	6500	限界反応	280			海	B
EN	280	最大パーツ数	2			宇	A

備考 射程1〜7、攻撃力3000のゴーフラッシャーが強力。

コン・バトラーV

サイズ	L	修理費	10000		
装甲	1400	移動タイプ	空陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	55	特殊能力	分離	陸	A
HP	6800	限界反応	250	海	A
EN	180	最大パーツ数	2	宇	A

備考 超電磁スピンは対ボス戦で有効。強化しておこう。

サイバスター

サイズ	M	修理費	7000		
装甲	1000	移動タイプ	空陸	地形適応	
移動力	8	シールド	無	空	A
運動性	130	特殊能力	変形	陸	A
HP	4500	限界反応	390	海	B
EN	160	最大パーツ数	2	宇	A

備考 敵・味方を判別する便利なマップ兵器「サイフラッシュ」を装備。

サイバード

サイズ	M	修理費	7000		
装甲	950	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	11	シールド	無	空	A
運動性	120	特殊能力	変形	陸	-
HP	4500	限界反応	390	海	-
EN	160	最大パーツ数	2	宇	A

備考 サイバスターの変形した姿。この形態でもサイフラッシュが使用可能。

シャイニングガンダム

サイズ	M	修理費	5000		
装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	-
運動性	85	特殊能力	なし	陸	A
HP	5500	限界反応	330	海	C
EN	180	最大パーツ数	2	宇	A

備考 気力130で使用可能なシャイニングフィンガーが強力。

ダンクーガ

サイズ	L	修理費	10600		
装甲	1300	移動タイプ	空陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	55	特殊能力	分離	陸	A
HP	7200	限界反応	270	海	C
EN	200	最大パーツ数	2	宇	A

備考 気力110で使用可能な断空剣は、コストパフォーマンスのいい武器。

テキサスマック

サイズ	M	修理費	4400		
装甲	1000	移動タイプ	空陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	A
運動性	60	特殊能力	なし	陸	A
HP	4500	限界反応	240	海	A
EN	130	最大パーツ数	2	宇	A

備考 マックライフル、マックリボルバーを強化すれば「完結編」でも活躍?

バトルクラッシャー

サイズ	S	修理費	2000		
装甲	800	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	60	特殊能力	合体	陸	B
HP	2900	限界反応	270	海	-
EN	80	最大パーツ数	2	宇	A

備考 コン・バトラーVの腕。分離してもメリットはない。

バトルクラフト

サイズ	S	修理費	2000		
装甲	700	移動タイプ	空陸地中	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	70	特殊能力	合体	陸	A
HP	2800	限界反応	270	海	A
EN	80	最大パーツ数	2	宇	A

備考 コン・バトラーVの足。地中にもぐることができる。

バトルジェット

サイズ	S	修理費	2000		
装甲	700	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	7	シールド	無	空	A
運動性	60	特殊能力	合体	陸	-
HP	2800	限界反応	270	海	-
EN	80	最大パーツ数	2	宇	A

備考 コン・バトラーVの頭部。分離してもメリットはない。

バトルタンク

サイズ	S	修理費	2000		
装甲	900	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	-
運動性	40	特殊能力	合体	陸	A
HP	3000	限界反応	230	海	A
EN	100	最大パーツ数	2	宇	B

備考 コン・バトラーVの胴体。分離してもメリットはない。

バトルマリン

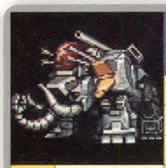
サイズ	S	修理費	2000		
装甲	800	移動タイプ	水空	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	60	特殊能力	合体 修理装置	陸	B
HP	2900	限界反応	270	海	A
EN	80	最大パーツ数	2	宇	A

備考 コン・バトラーVの脚。修理装置を持っている。

ビッグモスN

サイズ	M	修理費	3000		
装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	4	シールド	無	空	-
運動性	50	特殊能力	変形 合体	陸	A
HP	4000	限界反応	260	海	A
EN	90	最大パーツ数	2	宇	A

備考 ダンクーガの胴体。ほとんどダンクーガ本体と言える。



ビッグモスA

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	3000	4000	90	1000	4	60	260	2	陸	無	変形 合体	-	A	A	A

備考 気力120を越えると変形可能。武装に牙が追加される。

ランドライガーA

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	2400	3000	80	900	5	70	270	2	陸	無	変形 合体	-	A	B	A

備考 気力120を越えると変形可能。武装にかみつきが追加される。

ビッグモスH

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	3000	4000	90	1000	4	60	280	2	陸	無	変形 合体	-	A	A	A

備考 ヒューマノイド形態。運動性が上がる。

ランドライガーH

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	2400	3000	80	900	4	70	290	2	陸	無	変形 合体	-	A	B	A

備考 ヒューマノイド形態。運動性が上がる。

ランドクーガーN

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	2400	3000	80	900	5	60	270	2	陸	無	変形 合体	-	A	B	A

備考 ダンクーガの右足。分離してもメリットはない。

ヴァルシオーネR

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	6000	4200	150	1050	7	120	370	2	空陸	無	分身 MAP兵器	A	A	B	A

備考 敵・味方を判別する便利なマップ兵器「サイコブラスター」を装備。

ランドクーガーA

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	2400	3000	80	900	5	70	270	2	陸	無	変形 合体	-	A	B	A

備考 気力120を越えると変形可能。武装にかみつきが追加される。

主人公メカ

主人公・副主人公のみが搭乗可能なユニット。スーパー系とリアル系では機体の能力が異なる。

ランドクーガーH

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	2400	3000	80	900	4	70	290	2	陸	無	変形 合体	-	A	B	A

備考 ヒューマノイド形態。運動性が上がる。

ゲシュペンスト（リアル）

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	3600	3200	120	900	7	85	280	2	陸	無	ビームコート	-	A	B	A

備考 ビームコートを装備。射撃戦が得意。

ランドライガーN

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
S	2400	3000	80	900	5	60	270	2	陸	無	変形 合体	-	A	B	A

備考 ダンクーガの左足。分離してもメリットはない。

ゲシュペンスト（スーパー）

サイズ	修理費	HP	EN	装甲	移動力	運動性	限界反応	最大パーツ数	移動タイプ	シールド	特殊能力	空	陸	海	宇
M	4400	4300	120	1200	5	60	240	2	空陸	無	なし	A	A	B	A

備考 空を飛べる。格闘戦が得意。

DATA
敵ユニットデータ

ゲシュペンストmkII（リアル）

サイズ	M	修理費	6000	HP	5200	EN	160

				地形適応	
装甲	1300	移動タイプ	陸		
移動力	8	シールド	無	空	-
運動性	105	特殊能力	ビームコート	陸	A
限界反応	340			海	B
最大パーツ数	2			宇	A

備考　ビームコートを装備。射撃戦が得意。

ゲシュペンストmkII（スーパー）

サイズ	M	修理費	6000	HP	6500	EN	180

				地形適応	
装甲	1600	移動タイプ	空陸		
移動力	6	シールド	無	空	A
運動性	95	特殊能力	なし	陸	A
限界反応	310			海	B
最大パーツ数	2			宇	A

備考　空を飛べる。格闘戦が得意。

戦艦ユニット

他のユニットを収納・修理・補給可能な特殊ユニット。1シナリオに1ユニットのみ出撃可能。

アーガマ

サイズ	LL	修理費	11600	HP	9000	EN	270

				地形適応	
装甲	1100	移動タイプ	空		
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	60	特殊能力	なし	陸	-
限界反応	230			海	-
最大パーツ数	1			宇	A

備考　マップ兵器「ハイメガ粒子砲」を装備。

グラン・ガラン

サイズ	LL	修理費	26000	HP	18000	EN	300

				地形適応	
装甲	1000	移動タイプ	空		
移動力	4	シールド	無	空	A
運動性	55	特殊能力	オーラバリア	陸	-
限界反応	280			海	-
最大パーツ数	1			宇	B

備考　特殊能力「オーラバリア」つき。武装は貧弱。

ゴラオン

サイズ	LL	修理費	24000	HP	15000	EN	300

				地形適応	
装甲	1000	移動タイプ	空		
移動力	4	シールド	無	空	A
運動性	60	特殊能力	オーラバリア	陸	-
限界反応	280			海	-
最大パーツ数	1			宇	B

備考　特殊能力「オーラバリア」&マップ兵器「オーラノヴァ砲」装備。

ネェル・アーガマ

サイズ	LL	修理費	15000	HP	11000	EN	300

				地形適応	
装甲	1200	移動タイプ	空		
移動力	6	シールド	無	空	A
運動性	60	特殊能力	なし	陸	-
限界反応	260			海	-
最大パーツ数	1			宇	A

備考　アーガマの後継機。マップ兵器「ハイメガ粒子砲」を装備。

R・ジャジャ

サイズ	M	修理費	4000	HP	5000	EN	120

				地形適応	
装甲	1300	移動タイプ	陸		
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	105	特殊能力	なし	陸	A
限界反応	340			海	B
最大パーツ数	2			宇	A

備考　能力は悪くないのだが、強いキャラが乗らないので印象が薄い。

アッシマー（MS）（モビルスーツ）

サイズ	M	修理費	2400	HP	4000	EN	100

				地形適応	
装甲	1300	移動タイプ	陸		
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	85	特殊能力	変形	陸	A
限界反応	320			海	C
最大パーツ数	2			宇	A

備考　モビルアーマー形態より若干強い。

アッシマー（MA）（モビルアーマー）

サイズ	M	修理費	2400	HP	4000	EN	100

				地形適応	
装甲	1400	移動タイプ	空		
移動力	8	シールド	無	空	A
運動性	75	特殊能力	変形	陸	-
限界反応	310			海	-
最大パーツ数	2			宇	A

備考　武装は大型ビームライフル(射程1～6)のみ。

アレキサンドリア

サイズ	LL	修理費	12000	HP	22000	EN	280

				地形適応	
装甲	1600	移動タイプ	空		
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	60	特殊能力	なし	陸	-
限界反応	260			海	-
最大パーツ数	1			宇	A

備考　倒したときの獲得資金が多い。幸運を使って倒そう。

エンドラ

サイズ	LL	修理費	11000		
装甲	1100	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	55	特殊能力	なし	陸	-
HP 9000		限界反応	220	海	-
EN 260		最大パーツ数	1	宇	A

備考　倒したときの獲得資金が多い。幸運を使って倒そう。

ガーベラ・テトラ

サイズ	M	修理費	2400		
装甲	950	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	7	シールド	無	空	-
運動性	80	特殊能力	なし	陸	A
HP 3500		限界反応	280	海	C
EN 100		最大パーツ数	2	宇	A

備考　強くはないユニットだが、シーマが乗っているときは注意。

ガブスレイ（MS）

（MS：モビルスーツ）

サイズ	M	修理費	2400		
装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	95	特殊能力	変形	陸	A
HP 4000		限界反応	320	海	C
EN 100		最大パーツ数	2	宇	A

備考　射程1～7のフェダーインライフルに注意。

ガルスJ

サイズ	M	修理費	3400		
装甲	1200	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	-
運動性	80	特殊能力	なし	陸	A
HP 4000		限界反応	320	海	B
EN 100		最大パーツ数	2	宇	A

備考　モビルスーツにしては珍しく、格闘戦重視のユニット。

キュベレイ

サイズ	M	修理費	12000		
装甲	4000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	8	シールド	無	空	-
運動性	130	特殊能力	なし	陸	A
HP 50000		限界反応	400	海	C
EN 190		最大パーツ数	1	宇	A

備考　ハマーン専用機。射程が長いファンネルは要注意。

ケンプファー

サイズ	M	修理費	2000		
装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	70	特殊能力	なし	陸	A
HP 3600		限界反応	270	海	C
EN 80		最大パーツ数	2	宇	A

備考　実弾兵器を多数搭載しているので、バリアがあてにならない。

ザクIII

サイズ	M	修理費	-		
装甲	2000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	-
運動性	140	特殊能力	なし	陸	A
HP 13000		限界反応	430	海	C
EN 260		最大パーツ数	-	宇	A

備考　名前はザクでも中身は別物。油断するな。※データは「完結編」のものです。

ザンジバル

サイズ	LL	修理費	10000		
装甲	1000	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	A
運動性	50	特殊能力	なし	陸	-
HP 9000		限界反応	200	海	-
EN 250		最大パーツ数	1	宇	A

備考　倒したときの獲得資金が多い。幸運を使って倒そう。

GP-02Aサイサリス

サイズ	M	修理費	6000		
装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	有	空	-
運動性	80	特殊能力	なし	陸	A
HP 3800		限界反応	290	海	D
EN 120		最大パーツ数	2	宇	B

備考　マップ兵器「アトミックバズーカ」を装備。

ドーベンウルフ

サイズ	M	修理費	5600		
装甲	2000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	-
運動性	100	特殊能力	なし	陸	A
HP 9000		限界反応	390	海	C
EN 180		最大パーツ数	2	宇	A

備考　有線サイコミュ「インコム」（射程1～7）が強力。

ドムII

サイズ	M	修理費	1200		
装甲	750	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	-
運動性	55	特殊能力	なし	陸	A
HP 2800		限界反応	220	海	C
EN 60		最大パーツ数	3	宇	A

備考　ザク改と同じような強さ。適当にあしらっておこう。

ドライセン

サイズ	M	修理費	3000		
装甲	1500	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	-
運動性	95	特殊能力	なし	陸	A
HP 5000		限界反応	350	海	B
EN 130		最大パーツ数	2	宇	A

備考　実弾兵器「トライブレード」に注意。

DATA

中立ユニットデータ

バーザム

サイズ	M	修理費	1800		
装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	70	特殊能力	なし	陸	A
HP	3200	限界反応	300	海	C
EN	90	最大パーツ数	2	宇	A
備考	強い要素はなにもなし。ただのザコ。				

マラサイ

サイズ	M	修理費	1800		
装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	-
運動性	70	特殊能力	なし	陸	A
HP	3200	限界反応	280	海	C
EN	90	最大パーツ数	2	宇	A
備考	平凡なユニット。これといった特徴はない。				

バウ(MS)

サイズ	M	修理費	3600		
装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	-
運動性	105	特殊能力	変形	陸	A
HP	4700	限界反応	350	海	C
EN	120	最大パーツ数	2	宇	A
備考	ザコユニットだが、ボス級の敵が乗っていることもある。				

ムサイ改

サイズ	LL	修理費	10000		
装甲	1000	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	5	シールド	無	空	-
運動性	50	特殊能力	なし	陸	-
HP	5000	限界反応	190	海	-
EN	230	最大パーツ数	1	宇	A
備考	倒したときの獲得資金が多い。幸運を使って倒そう。				

ハンブラビ(MS)

サイズ	M	修理費	2000		
装甲	1000	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	-
運動性	80	特殊能力	変形	陸	A
HP	3300	限界反応	320	海	C
EN	100	最大パーツ数	2	宇	A
備考	MA形態よりも強い。特にヤザン隊が乗っているときは注意。				

ヴァル・ヴァロ

サイズ	L	修理費	6000		
装甲	1700	移動タイプ	宇宙	地形適応	
移動力	7	シールド	無	空	-
運動性	75	特殊能力	MAP兵器	陸	-
HP	8000	限界反応	280	海	-
EN	120	最大パーツ数	2	宇	A
備考	マップ兵器「プラズマリーダー」を装備。				

ハンブラビ(MA)

サイズ	M	修理費	2000		
装甲	900	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	8	シールド	無	空	A
運動性	75	特殊能力	変形	陸	-
HP	3300	限界反応	310	海	-
EN	100	最大パーツ数	2	宇	A
備考	武器はビームガン(射程1～3)のみ。移動後も撃てる。				

ハンマ・ハンマ

サイズ	M	修理費	7000		
装甲	1700	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	6	シールド	有	空	-
運動性	110	特殊能力	なし	陸	A
HP	7500	限界反応	350	海	C
EN	140	最大パーツ数	2	宇	A
備考	ユニット自体は大したことがない。乗っているパイロットに注意。				

ボール

サイズ	M	修理費	400		
装甲	600	移動タイプ	宇宙	地形適応	
移動力	3	シールド	無	空	-
運動性	30	特殊能力	なし	陸	-
HP	2500	限界反応	190	海	-
EN	50	最大パーツ数	4	宇	B
備考	射程5～8、しかも攻撃力1050の武器しかない。最弱ユニット。				

ベルガ・ギロス

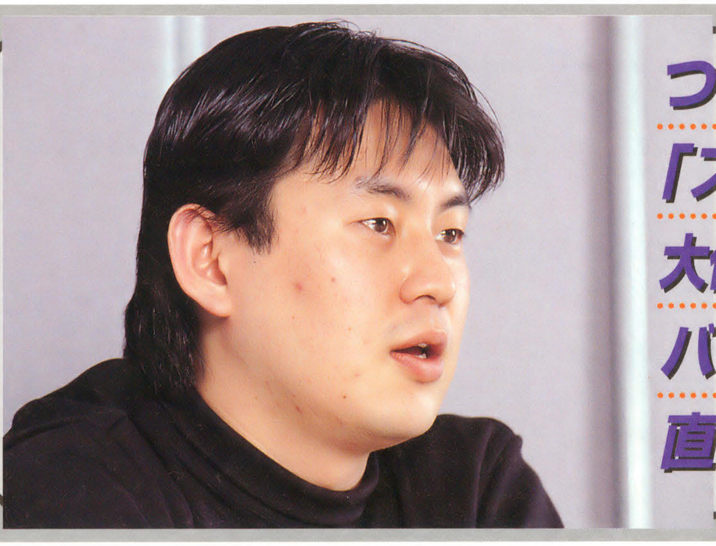
サイズ	M	修理費	4600		
装甲	1300	移動タイプ	陸	地形適応	
移動力	7	シールド	有	空	-
運動性	110	特殊能力	なし	陸	A
HP	4200	限界反応	390	海	A
EN	180	最大パーツ数	2	宇	A
備考	実弾兵器の「ショットランサー」さえ気をつければ、たいしたことはない。				

ホエール

サイズ	LL	修理費	-		
装甲	2200	移動タイプ	空	地形適応	
移動力	6	シールド	無	空	A
運動性	100	特殊能力	なし	陸	-
HP	24000	限界反応	330	海	-
EN	300	最大パーツ数	-	宇	A
備考	HPは10000を越えるが、意外と打たれ弱い。				

インタビュー編

「完結編」の発売をもっとも喜び、そしてもっとも安堵しているであろう、プロデューサー・寺田貴信氏。発売直前の心境に焦点を当て直撃！



ついに発売される「スパロボF～完結編」大作を世に送り出す直前のバンプレスト寺田氏に直撃インタビュー！

待望の「完結編」は、4月23日（木）販売開始!!

10歳の男の子でもちゃんと遊べます

――いよいよ発売が近づいてきました。現在の心境はいかがなものでしょうか？

寺田　やっと「スーパーロボット大戦Ｆ」という、ひとつの作品を終えることができた、という気持ちです。結局前後編になってしまったので、早く続きを出したいと、ずっと思ってましたから。

――今「完結編」はものすごい注目を集めています。今回初めて「スーパーロボット大戦」の世界に入ってくる人も、少なくないと思います。ただ同時に、原作を知っていなければならないのでは、という不安を持つ人も中にはいるかもしれませんね。

寺田　確かに「スーパーロボット大戦」シリーズには、たくさんのロボットやキャラクターが出てきます。もちろんそれらのキャラクターを知っているほうがいいのは確かです。では知らないと全然楽しめないか、というとそんなことはありません。先日、東京ゲームショウで、10歳くらいの男の子が、１面をクリアしてるのを見たんです。その時に思ったのが「ああ、こういう子にもちゃんとゲームがわかるんだ」ということでした。たぶんその男の子はF91なんて知らないと思うんですよ。でも原作を知らなくても、ちゃんと遊べるんですよね。ですからここはひとつ、食わず嫌いをせずにやっていただければと。

――初心者へのアドバイスとして、どんなことがあげられますか？

寺田　皆さんがよくご存じの主役たちを中心に使っていくといいと思います。例えばロボットで言うとマジンガーですとか、キャラクターだとアムロといったところですね。

――ファミコン以来ストーリーが長く続いてます。シリーズ前作までの話を知らなくても楽しめるでしょうか？

寺田　確かにシリーズは長くやってますから、前の話はわからないかもしれません。でも前の話なんて、取扱い説明書にちょっと出てるくらいなんで、あまり影響ないですよ。一見初心者には敷居が高いフリしてますけど、実際はそんなに高くないです。よっぽどシミュレーションが苦手という人以外は、大丈夫だと思います。システムもそんなに複雑じゃないですし、シミュレーションにしては、取っつきがいいほうだと思いますよ。ぜひ「完結編」だけと言わず「Ｆ」からやってみてほしいですね。

――キャラクターゲームとして見ても、ロボット図鑑なんかがあって、見てるだけで楽しいですね。

寺田　そう言っていただけるとうれしいです。私たちとしても、キャラクターゲームとして、よくできたほうだと自負する部分はあります。

早解きしてもいいことなしです

――ところで、今回の「完結編」では、「Ｆ」に比べてかなりイベントが増えたようですが。

寺田　それが今回「完結編」の、もっとも特徴的な部分でもあります。よく早解きをされる方がいらっしゃるじゃないですか。でも今回それをやろうとしたら、イベントをほとんど全部すっ飛ばしてしまうことになってしまうんですよ。以前のシリーズにあった、「総ターン数が○○ターン以内じゃないと、最終シナリオ、隠しシナリオが出てこない」といった条件を、今回は設けていません。ですからじっくりターンを重ねて、プレイしてもらいたいんです。「早解きすると損をしますよ」というのが、ポイントです。ゆっくりやってイ

ベントを見逃さないようにしてください。

――なるほど。とにかくゆっくり、じっくりですね。

寺田　あ、でも勝利条件が「何ターンまでに○○せよ」というシナリオを、心ゆくまでやっていると途中でゲームオーバーになりますから、その面だけはお早めに（笑）。

終盤はもう完全にif（もしも）の世界

――イベントの数もそうですが、シナリオ数も膨大ですよね。キャラも相当いるようですし、まとめるの、大変じゃありませんか？

寺田　そうですね。やってみるとわかりますが、あの「F」さえ序盤に感じられるくらいのボリュームなんです。今回全体を通して見ると、かなり壮大なストーリーです。キャラクターもたくさんいたりします。ただ彼らをいかにうまくストーリーに組み込んでいくか、ここが悩みどころでした。とくに物語の終盤は完全に「if（もしも）」の世界に突入していて、もう死んでいるはずのキャラが仲間になったりですとか、ありえない者どうしの会話が発生したりしてます。

――それは、このゲームの醍醐味とも言えると思います。

寺田　ですが、一部不評があるのも事実なので。それに、各キャラにはそれぞれに原作のイメージがありますから、それとロボット大戦のオリジナリティとの折り合いをつけるのに苦しんだ部分はありますね。

――そのような制約の中で、これだけやれたということは、すごいことですよね。

寺田　ありがとうございます。思っていたことをだいたい実現できてるんですが……でも、もう少しこうしたかったとか、時間がほしいとかはあります。これは言い出すときりがありませんよね。

――以前エンディングは凝るというお話がありました。気が早いことですが、よかったらちょっとお聞かせください。

寺田　どんなものかは、実際にご自分の目で確かめてほしいですね。ただ、今までよりずっと力入ってますので、頑張って最終話までクリアしてください。もっとも、力入れてるっていってもあくまで「当社比」としておいてください。某大型RPGのエンディングと比べられたら、たまりませんから（笑）。でも、いいエンディングにはちゃんと仕上がってますので、それは期待していてください。

一押しユニットはイデオンとコア・ブースター

――ゲームにはいろんなロボットが登場しますが、寺田さんのオススメは何ですか？

寺田　イデオン……なんですけど、周りのみんなは、あまり使ってくれません。

――それはなぜですか？

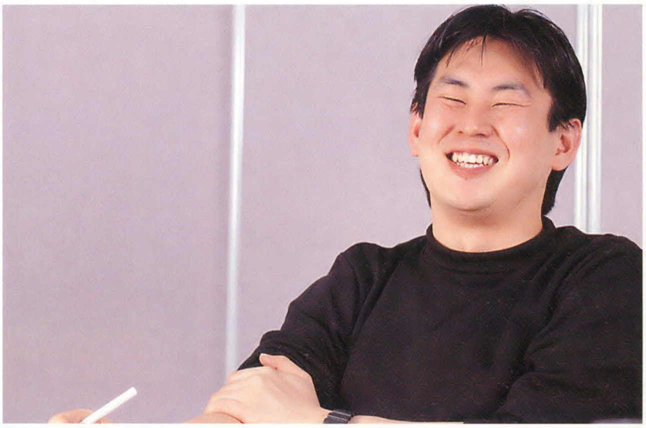
寺田　やっぱり難しいからでしょう。使いこなせれば、非常に面白いのですが、それにしてもこんなにリセット押したゲームって、ちょっとないですね。イデオンの他にも、フルアーマー百式改や、コア・ブースターはオススメです。せっかく補給装置を付けたんで、みんな使ってくださいね。

――コア・ブースターは、なかなか攻撃力も高くて優秀なユニットですが、それにしてもなぜ、この時期になって？

寺田　僕、もともとGアーマーが好きで「第3次」のころから「入れましょうよ」って言ってたんです。ところが「あれだけでユニットすごく増えちゃうから」って、ダメだったんです。それで今回も「Gアーマー入れましょ」ってお願いしたら、「コア・ブースターならOK」ということになったので。でも最初は、見た瞬間に「はい、倉庫！」みたいな感じだったので（笑）、その救済案として、補給装置が付いたわけです。

――運動性を上げておきたいところですよね。

寺田　それより防御力かな？　うちのアルバイトで超合金Z付けてるのがいましたけど（笑）。とにかく、一生とは言いませんが、1年は遊べる「ロボット大戦」ができたと思いますよ。こんな感じで、今回はいろんなことができますからね。最低でも3回は遊んでいただけるのではないでしょうか。



ゴールデンウイークはぜひ「完結編」で！

――では最後に、発売を心待ちにするファンのみなさんに向けて、メッセージをお願いします。

寺田　お待たせした分のボリュームと、中身の濃さは保証します。「F」と比べるとプレイ感が若干違っている部分がありますので、新しいゲームをプレイするような感覚で取り組んでいただくほうが、面白いでしょう。まあ、ゴールデンウイークの夜長は、「完結編」のために空けといてください。23日までに、「サクラ大戦2」と「ギレンの野望」終わらせておいてね（笑）。

とにかく、ぜひプレイしていただき、ご意見・ご感想を聞きたいですね。もしなかったらこれでやめちゃいますから（笑）。

――寄せられたお手紙などは、一通り目を通してるんですか？

寺田　全部読みますよ。結局、そういうご意見が次の原動力になりますからね。だから「これで終わった」というのは、ないんですよ。「もうこれ以上はない」とか、「これだけ見せりゃもう満足だろう」という気持ちは全然ありません。「第4次S」をリメイクする際に、「こういうふうに話を作り変えてやりたいなぁ」と思っていたことを、3年かかってようやく「F」に結実させたわけです。だから今要望として出されたものが、2、3年後に、形になって出せるかもしれませんからね。

――ありがとうございました。

（4月吉日、バンプレストにて）

「早く解きすすめるよりも、ゆっくりと楽しんでほしいですね」

特集 第1部 徹底攻略編2

次回は第49話までを徹底攻略だ！

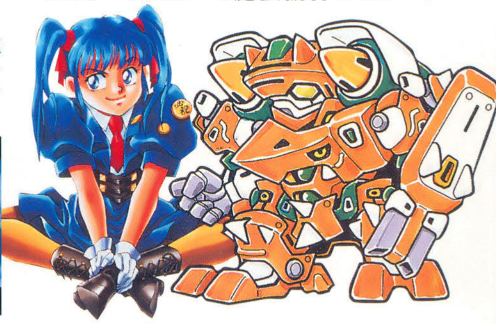
激化の一途をたどるロンド＝ベルとティターンズの戦いを中心に、次週は今週紹介した第49話「ハイパージェリル」までを徹底攻略！ もちろんシナリオ先取り紹介もバッチリ掲載。

捨て身の攻撃を繰り返す、Wガンダム勢。そして悲壮な決意を固めたトロワの未来は……？

写真のダイターン３を始め、グレートマジンガーなど、強力なスーパーロボットたちが続々参戦！

次週攻略編に登場！

▼ミオ＝サスガ　▼魔装機神ザムジード



「スパロボ」超大型特集は１回きりじゃ終わらない!!

次号予告

5月8・15日合併号 Vol. 14

今週の超ボリューム62ページに続き、次回も54ページで「スパロボ」の魅力に迫る！ 次号5月8・15日合併号は、4月24日（金）発売！

次週も巻頭からノンストップの54ページ！ 乞うご期待!!

特集 第2部

「スパロボ」から見たスーパーロボットの世界（仮）

マジンガーZ　グレートマジンガー　ゲッターロボ　ゲッターロボG　真・ゲッターロボ　超電磁ロボコンバトラーV　戦国魔神ゴーショーグン　無敵鋼人ダイターン3　機動戦士ガンダム　機動戦士Zガンダム　機動戦士ガンダムZZ　機動戦士ガンダム～逆襲のシャア～　機動戦士ガンダム0080～ポケットの中の戦争～　機動戦士ガンダム0083～～STAR DUST MEMORY～　機動戦士ガンダムF91　機動武闘伝Gガンダム　新機動戦記ガンダムW　伝説巨神イデオン　超獣機神ダンクーガ　新世紀エヴァンゲリオン　聖戦士ダンバイン　重戦機エルガイム　トップをねらえ！（順不動）

「F」「完結編」登場全22作品原作アニメ紹介！

さらに
スーパーロボットに縁の深い人にインタビュー！
他にもスーパーロボット関連アイテム紹介＆プレゼント！

デラックス スパロボ研究所

燃やせ魂の炎！ 絶やすな魂の光！

Vol.6

わが研究員たちよ、時は来た。ついに、最後の聖戦の幕が切って落とされる。ビーム充填！ バリヤー展開！ 総員戦闘配置につけ！「スパロボF～完結編～」リリースまであと１週間だ！

「完結編」リリース目前！ 迎撃準備は万全かっ!?

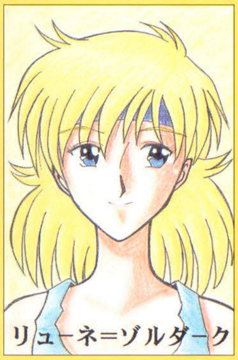
わが研究所のアンテナは、世界中のスパロボファンが発する念波を常に受信している。みんなの熱いパッションに研究所はもう暴走寸前だ！ だれか止めてくれ！……いや止めるな！ このまま「完結編」発売日までヒートしまくれっ！

研究員絶賛ハガキ選集

今週の1枚

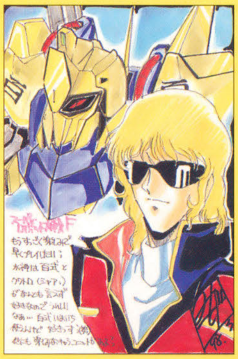
熊本県 THOR

所員一致で選んだ最優秀の１枚。絵に使われている深いブルーが、彼女の快活な性格までも表現しているように感じます。宙を舞う羽根が幻想的。



北海道 P.N水神有気

依然として人気の高いクワトロ大尉。今回も序盤からラストまで大活躍してくれる御仁だ。フルアーマー百式改が待ち遠しい！



兵庫県 P.N染鹿徹神

「ヴァルシオーネＲ」を駆り、ロンド=ベルに味方する彼女。ゲームでは勇ましい姿しか見られないが、こういうやさしいのもいいね。

静岡県 P.Nリリーメ様々

ガンダムWの少年５人をはじめ、色々な作品のキャラが集まった一枚。ヒイロのちょっと気取った感じがいい味だしてる。

サタマガ編集部推薦状付 超オススメ必携参考書

スーパーロボット大百科

「鉄人28号」に始まって、マジンガーやゲッター、ガンダム、果ては「ナデシコ」のゲキガンガーに至るまでの、あらゆるロボットたちを完全図解した１冊。主要メカの身長、体重、必殺技といったデータがこれを見ればピタリとわかる。描きおろしイラストを多用した、豪華なビジュアルも非常に見ごたえたっぷり。ロボットの歴史を知る上でも貴重だ。

■発行／メディアワークス
■発売／主婦の友社
■価格／1,700円（税込み）

●一言メモ
マジンガーやゲッターにおける原作とアニメの違いなど、マニアックに描き分けられたオリジナルイラストが見どころ。

大容量ならFDに限る!!

スパロボフリークにぜひおすすめしたいサターン周辺機器が、この「セガサターンフロッピーディスクドライブ HSS-0128」。本体RAMの約50倍ものデータを１枚のフロッピーに保存。これで快適プレイを！ ただし品薄なので見つけたら買い。

今週の格言

「ダブルゼータなんて恐くなあい。恐いのは格下げだけだあ」ゴットン=ゴー

目の前の敵よりも、上司の評価だけは気になる。そんなサラリーマン的な発言だ。しかし、よく考えてみてくれ。本当にそうなのか？ 上役の評価を気にしている暇があったら、まずは目の前の敵に集中すべきじゃないのか？ ここでやられたら評価も下がっちゃうんだぞ？ というわけで良い子のみんな、大切なことは何なのか、しっかり見極めようね。

ハガキ大募集!!

当研究所では、常時みなさんからの報告を待っている。「完結編」に寄せる想いはもちろん、各キャラへの愛のエールや、メカに対するこだわりの論文もエニシンオッケーだ！

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）5F
セガサターンマガジン編集部「DXスパロボ研究所」

©葦プロ ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPRESTO 1998

今週も必見!! サタマガ流精密チャート!

完全攻略大特集!!

第三話前半をビシッと攻略!!

いまだ発売の興奮冷めやらぬ「サクラ大戦2」。一番プレイヤーに選択肢が委ねられるフリー移動はどう対処すべきか?サタマガでは先週に引き続き、精密なチャートに基づいたイベント情報をお届けする。全キャラクリアを目指す、2回目以降のプレイをしているキミに見てほしい、渾身の攻略だ!

2回目以降のプレイにお役立ち!
すべてのシーンを見逃すな!!

サクラ大戦2 Sakura Wars™
～君、死にたもうことなかれ～

●セガ●発売中●6,800円(3枚組)●ドラマチックアドベンチャー●1人用●全年齢推奨●シャトルマウス対応

第二話までのあらすじ

織姫に続き、元・星組からの新入隊員として花組にやってきたレニ・ミルヒシュトラーセ。突然の出撃命令により、彼の歓迎会は中断してしまう。戦闘終了後、歓迎会を再開するが、その席でアイリスが逆上、霊力を暴走させてしまう。波乱続きの花組だが……。

またもひとクセある隊員に、苦労させられそうな予感の大神……。

故郷の両親を思う気持ちを織姫にけなされ、逆上するアイリス。

妖しい雰囲気の新キャラクター2人……

影山サキ

陸軍からの推薦で事務局付の総司令秘書として着任した影山サキ。妖艶な魅力と不思議な雰囲気に包まれた女性だ。

加山雄一

大神の士官学校時代の同期、加山雄一。軽やかなフットワーク(?)で各所に現れるが、なぜここにいるのかは不明。

ようやく落ち着き、故郷に手紙を書く。

凶弾に倒れた米田の容態は…意識不明の重体!!

対木喰(もくじき)戦ののち、米田が撃たれたという知らせを受け、陸軍病院に駆けつけた大神及び花組の面々。

病室前の廊下には、事件当時行動を共にしていた影山サキが待っていた。しかし、彼女が駆けつけたときには、すでに米田の意識はなかったという。手がかりはほとんどなく、おそらく今後の捜査も困難を極めることになるだろう。

一命はとりとめたと聞いて、ひとまず安心する大神たち。が、意識は失ったまま……。私がついていながら、と、無念そうなサキ。

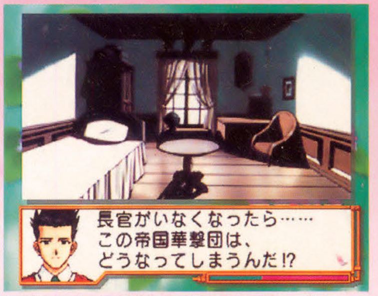
重体だと聞いてショックを受けるさくら。かといって敵の手がゆるむわけではない。いつまでも落ち込んでいるわけには……。

回復の見込みなし…総司令不在の帝撃はこの先どうなるのか!?

直属の上司が倒れたとあって、ドアノブに手をかける大神の胸の内も、不安でいっぱいだ。

診断結果を伝えるサキ。その口から出た言葉は……米田はこのまま目覚めないのか!?

病室の米田は、顔色はいいものの目は閉じたまま。医師の診断によれば、意識が戻る可能性はほとんどゼロに近いという。帝劇に戻ってからも、隊員たちの顔色はすぐれない。元星組の２人だけはいつもと変わらぬ様子で普段の生活を送っているが……。大神は、隊員を元気づけるために部屋を出る。



次ページよりフリー移動攻略開始!!

フリー移動完全チェック
PART①

凶報のあと、花組隊員たちの心の内は……

目覚めぬ米田のもとに長居をしていても治療の邪魔になるだけ。総司令不在の帝撃の今後を考えなければならない今、とりあえず劇場まで戻った花組の面々。ひとまず隊員たちの様子を見るため、自室を離れる大神。まずはどの隊員から見て回るか……チャートと合わせ、気になる隊員のイベントは残さずチェックするようにしよう。

CHECK POINT ① ホール（2F）
14:20～15:00全時間発生

売店でも回ろうかと、正面の大階段から１階に降りようとすると、２階ホールにさくらとアイリスの姿が。米田の姿を見てショックを受けたアイリスに、さくらが優しいなぐさめの言葉をかけている。さくらのためにも協力してあげよう。

自らの気持ちも不安でいっぱいだろうに、気丈にもアイリスをなぐさめてあげているさくら。彼女もまた涙を抑えているのだろうか。

意識不明というキーワードと、包帯で幾重にも巻かれた米田の姿を見て、動揺している様子のアイリス。まずは彼女を落ち着かせよう。

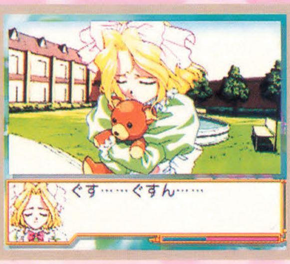
CHECK POINT ② テラス（2F）
14:25～15:00限定発生

アイリスをなぐさめてはいたものの、やはり自分自身不安を抑えきれない様子のさくら。ここはそっとしておいてあげるのが一番だ。

この前の舞台にいるさくらを見ていると、このイベントは発生しない。

CHECK POINT ③ 中　庭（1F）
14:20～15:00全時間発生

泣いている場合ではないとわかっていながらも、どうしても涙が出てしまうアイリス。中庭でこっそりと袖を濡らしているが……。



ここはそっと中庭を出るのもひとつの手。なぐさめてもいい。

CHECK POINT ④ 支配人室（1F）
14:45～15:00限定発生

45分を回ってから支配人室を覗いてみると、さくらが１人で何かをしている。声をかけると、米田の昔の写真を見ていたのだという。米田の両脇に写っているのは、山崎真之介、藤枝あやめ、そしてさくらの父、一馬。いずれもすでに他界しており、このまま米田まで……と、さくらは心配している。

ちなみに、45分になる前に支配人室に来ると、影山サキと遭遇するイベントが発生する。

さくらの父・一馬も、破邪の血統を継ぎ、自らの命をかけて降魔から帝都を護る戦士だった。

これで万全!?　第三話のフリー移動、イベント発生チャート

フリー移動中の時計に対応し、どの時間にどこに行けばイベントが発生するかを表にまとめたぞ。途中から番号が表示されていたり、矢印が切れているものは時間限定のイベントとなるので注意しよう。まずは、一度プレイを終わらせてから、２度目のプレイの際に、見ていないシーンをフォローするためにこのチャートを使うことを推奨する。

補足説明
●②テラスに14:20に行こうとしても、①ロビーのイベントに遭遇してしまうため時間限定とする。●②テラスと⑤レニの部屋ではクリックカーソルが発生、制限時間なし。●④、⑩の支配人室は時間単位でイベントが変わる。記事では、便宜上後半のほうを先に掲載しているので、要注意。まずここで、さくらと話してから舞台に行って、さくらと話す。●⑨織姫の部屋は、⑧屋根裏部屋に行ったあとにのみ発生する。

地下１階～

時間＼場所	地下格納庫	倉庫	鍛錬室	更衣室	浴室	プール	医務室	作戦司令室	蒸気演算室
14:20	⑫								⑪
14:25	↓								↓
14:30	↓								↓
14:35	↓								↓
14:40	↓								↓
14:45	↓		⑥						↓
14:50	↓		↓						↓
14:55	↓		↓						↓
15:00	↓		↓						↓

大帝国劇場１階

時間＼場所	玄関	ロビー	売店	食堂	1F客席	厨房	来賓玄関	事務局	中庭	支配人室	音楽室	衣装室	楽屋	舞台袖	舞台	大道具部屋
14:20			⑬					⑭	③	⑩						
14:25			↓					↓	↓	↓						
14:30			↓					↓	↓	↓						
14:35			↓					↓	↓	↓						
14:40			↓					↓	↓	↓						
14:45			↓					↓	↓	④						
14:50			↓					↓	↓							
14:55			↓					↓	↓							
15:00			↓					↓	↓							

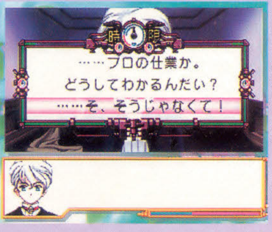
大帝国劇場２階

時間＼場所	テラス	ホール	2F客席	サロン	遊戯室	隊長室	空室前	マリアの部屋	アイリスの部屋	紅蘭の部屋	すみれの部屋	レニの部屋	さくらの部屋	カンナの部屋	織姫の部屋	書庫	屋根裏部屋
14:20		①				⑮	⑦					⑤					⑧
14:25	②	↓				↓	↓					↓			⑨		↓
14:30	↓	↓				↓	↓					↓			↓		↓
14:35	↓	↓				↓	↓					↓			↓		↓
14:40	↓	↓				↓	↓					↓			↓		↓
14:45	↓	↓				↓						↓			↓		↓
14:50	↓	↓				↓						↓			↓		↓
14:55	↓	↓				↓						↓			↓		↓
15:00	↓	↓				↓						↓			↓		↓

CHECK POINT ⑤
レニの部屋（2F）
14:20〜15:00全時間発生

さくら、アイリスへのフォローが終わったら、次は新隊員たちの様子を見に回ろう。まずは、入ったばかりのレニの部屋に行ってみる。ノックをするとなんの反応もなしにドアだけが開くが、中にはちゃんとレニがいる。部屋に案内されたところで、クリックカーソルが出現。米田についての意見を聞くと、状況からみて狙撃者の腕は熟練している、という冷静な意見。こんなときキミはどう返す？

状況を判断し、事実とその客観評価だけを述べるレニ。どこまでも感情が見えない隊員だ。



どれを選んだところで、相手はレニなので信頼度は変化しない。

CHECK POINT ⑥
鍛錬室（地下1F）
14:45〜15:00限定発生

地下の鍛錬室に行くと、レニがトレーニングをちょうど終えたところ。鍛錬室といえばカンナ専用だと思っていたけれど、意外と自己管理はしっかりしているようだ。

戦闘時に自分の力を100%引き出せるように、鍛錬は欠かさない。

CHECK POINT ⑦
空室前（2F）
14:20〜14:40限定発生

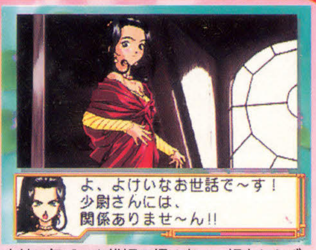
米田がいなくなって、かつての副司令、あやめが使っていた部屋の前で思案する大神。と、そこに織姫がやってきて、「不安なんですか〜？」と茶化されてしまう。

大丈夫だよ、織姫くんがいるからね、と答えるとこんな反応が。

CHECK POINT ⑧
屋根裏部屋
14:20〜15:00全時間発生

何か祈りの言葉だろうか、そういえばそんな姿勢にも見える。

意外と神出鬼没の織姫。今度は屋根裏部屋で何かしていた。以前アイリスと帝劇内をうろうろしたときも、ここで何かをしていたようだけど、いったいなんのために屋根裏部屋にいるんだろう？つくりつけの階段からでは、窓際の織姫の声は聞こえてこず、結局彼女の行動は理解できないまま。



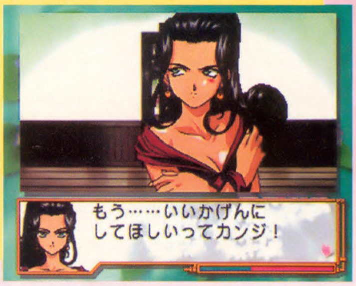
大神に気づいた織姫の頬は赤い。相変わらず何をしていたのかは教えてくれないようだ。

CHECK POINT ⑨
織姫の部屋（2F）
14:25〜15:00限定発生

イベント⑧のあと条件成立

織姫を屋根裏部屋で見かけてから彼女の自室まで追いかけていくと、彼女はちょうど「シェスタ」、つまりお昼休みの時間に入ったところで、ちょっと昼寝をしようとしていた。こんな緊急事態になんてマイペースなんだ、と思い声を荒らげると、「昼寝も立派な休息のうちでーす」と逆に怒られてしまう。

意味を知らずにとぼけてしまうと、またバカにされるぞ。



フリー移動完全チェック PART②

影山サキの動きを追ってみよう！

大神たちと共に帝劇に戻ってきているはずのサキだが、その姿が見えない。彼女がどこにいて、何をしているのかを探ってみよう。どうも帝劇のあちこちを見物しているようだ。せっかく帝劇に配属されたので珍しいものを見ておきたい、というその気持ちもわからなくもないのだが……。

CHECK POINT ⑩
支配人室（1F）
14:20〜14:40限定発生

支配人室で見かけるサキ。病院でもそうだったが、米田があんなことになって、と落ち込んでいる。

このイベントは時間限定。このあと④さくらに変わるので注意。

CHECK POINT ⑪
蒸気演算室（地下1F）
14:20〜15:00全時間発生

作戦構築や情報収集、分析などに役立つ帝撃自慢のスーパーコンピュータ、蒸気演算機。「動かしかたがわからないワ」とサキ。

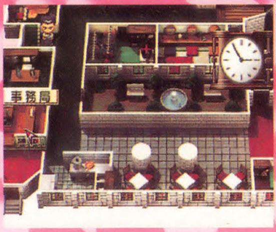
CHECK POINT ⑫
地下格納庫（地下1F）
14:20〜15:00全時間発生

光武・改やアイゼンクライトが収納されている地下格納庫にも出没。案内なしに1人で歩き回っているようだが、大丈夫なのだろうか？

フリー移動完全チェック PART③

帝劇三人娘から情報を収集しよう

帝劇の中の動きは、当の花組隊員たちよりも、ウワサ話大好きな由里を筆頭とする、帝劇三人娘のほうが把握していることも。ときに大神顔負けの情報を持っている彼女たち、欠かさずチェックしよう。



1階に降りたら、必ず売店と事務局に立ち寄るようにしよう。

CHECK POINT ⑬ 売店（1F）

14:20〜15:00全時間発生

公演がないときでも営業している売店には、椿がいつもと変わらぬ調子で明るく立っている。どんなことがあっても決してくじけない彼女だが、さすがに今回の事件はこたえたようだ。客が1人もいないロビーを見ていると、どうしても寂しい気分になってしまうという。世間話をして元気づけよう。

米田が正面玄関から帰ってきたら……必ず笑顔で迎えてみせます、と笑顔でこたえる椿。

毎月恒例のブロマイドの購入。今月は、いつまでたっても帰ってこないすみれのものでも。

CHECK POINT ⑭ 事務局（1F）

14:20〜15:00全時間発生

事務局内には、毎月行くたびにいくつものウワサが発生している。順番はランダムだが、各1回ずつしか出ないので全部見ておきたい。

いつも明るい由里だが、さすがにこんなときは暗い話題ばかり。

CHECK! 由里とかすみの帝劇7つのウワサ

すみれが戻るのは……

こちらからキネマトロンで連絡する以外には、まったく音沙汰のないすみれ。無理矢理引き留められているその理由や、神崎家の狙いとはいったいどのようなものなのだろうか？

容疑者は未だ捕まらず

米田狙撃の犯人は、目撃者がいないために容疑者の割り出しすらままならないらしい。影山サキが現場に着いたときには、米田の意識はなかったというし……犯人は黒鬼会!?

サキの仕事内容

事務局付なのに事務局に顔を出すことのないサキの仕事内容は、何度も語られているように米田の秘書的役割だ。しかし、米田不在の今、秘書としての仕事はお休みになってしまっていると思われる。

敵の名は黒鬼会

花組以外の面々にも、ついに黒鬼会の名が知れ渡るようになってしまった。金剛、木喰のほかには、どんな相手と戦わなければならないのだろうか。そして、次の出撃は……？

夏公演は「リア王」

第一話でもさくらが言っていたが、今夏の公演はシェイクスピアの「リア王」。壮絶な人生を辿るリア王の姿を描いた悲劇だが、花組の手にかかると果たしてどうなるのか……。

狙撃は向かいのビルから……

弾丸の体内への進入角度などから推測するに、米田を狙撃した犯人は、現場からかなり離れた建物の上から狙撃したようだ。その腕から、おそらく相当の熟練者だと思われる。

発見時の米田

サキに発見された当時の米田は、出血多量で意識を失いながらも、その血痕などから這ってでもその場を動こうとした形跡があった。苦痛と闘いつつ、なんとしても帝劇に帰ろうとしていたのだろうと推測されている。

CHECK POINT ⑮ 隊長室（2F）

14:20〜15:00全時間発生

まだまだ帰ってくる気配のない外出中の隊員たち。彼女らにも、米田が倒れたことを知らせなければならないだろう。さっそく大神の自室からキネマトロンを起動させ、帝劇にいない隊員にコンタクトをはかる。幸い、すみれを除き、どの隊員もキネマトロンの近くにいるようで、問題なく連絡がとれる。ただ、カンナの様子だけが少し変だったけれど……。

紅蘭＆マリア

通信番号：13700（紅蘭）
通信番号：13900（マリア）

ニューヨークにいるマリアと、花やしき支部にいる紅蘭。どちらか一方に接続すると、もう一方が割り込んできて、2人同時に現在の状況を伝えることができる。慌てている紅蘭を落ち着かせるために、大神かマリアが嘘を言うのだが……どちらが嘘をつくかは、先に接続した隊員によって決まる。紅蘭に通信すれば大神が、マリアに通信すればマリアが嘘をつく。大神の場合はLIPSで選択肢が出るので、ここはやはり事を無用に荒立てないような選択をしていくべきだ。序盤でマリアの信頼度が変動する数少ないチャンスでもある。

少年レッド

通信番号：13510

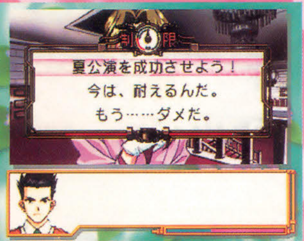
ミイラ男と戦う少年レッド、毎回主題歌に乗って流れてくるこのラジヲドラマ、思わず聴き逃してしまうこともあるだろうけど、やはり自分で聴いてこそ価値のあるもの。ここで紹介することはあえて避ける。

カンナ

通信番号：14000

接続するなり「こんなところで鳴り出すなよ」と慌てているカンナ。どうやら、どこか人の多い街中にいるらしい。いったい、どこからどこに移動しようとしているのか……と尋ねる前に、通信を切られてしまう。

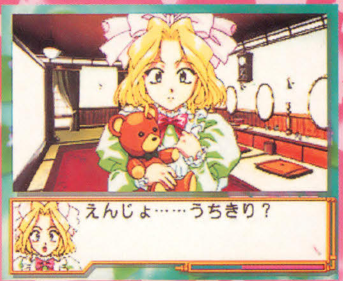
突然の資金援助停止!! 不可抗力か、謀略か…



知らせを聞きつけた大神の判断……米田不在の今、帝撃の未来を決定する重要な選択だ。

時計が3時を回るころ、かすみが大神を探して劇場内を走り回っていた。彼女の用件は、事務局に入った、とある知らせを伝えることだった。陸軍から入電があったというその知らせとは、財界に頼っていた帝撃の活動資金が、一斉に打ち切られるというもの。花組にとっては存続に関わる衝撃的な内容だ。かすみを前に、今後の展開に関する最善策を考える大神が最終的にたどり着いた結論は、夏公演を成功させることだった。たとえ援助がなくとも、客席がいっぱいになれば、帝撃を存続させ、黒鬼会や降魔と戦うための資金を作ることができるはずなのだ。

窮地に立たされた帝撃の現状を隊員に伝えるため、隊長権限で楽屋に緊急召集をかける。



どうやらアイリスには、状況がうまくつかめていないようだ。お金は待っていれば向こうからやってくるわけではないのだけれど……。

「いよいよこの劇場もおしまいってカンジ」と、やけに冷静で、あっさりした反応の織姫。

戦略の上からいっても、帝撃はかなりの苦境に立たされている。

沈む花組に聞き慣れた声が…あの沖縄娘が帰ってきた!!

花組を楽屋に集め、財界からの援助が止まるという事実と、そのために舞台が表裏ともに重要な位置を占めることを伝える大神。前途多難ながらも具体的な解決策が見え意気込む花組だったが、予定している公演「リア王」の主役となる、男役をこなせる俳優がいないとのこと。また帝劇に暗雲が、と思ったそのとき、背後から……。

男役がいなくては、王が主役の「リア王」を上演することはできない……八方塞がりか？

沖縄に修行の旅に出ていたとあって、ついこんな言葉がこぼれてしまう。

いつも明るいカンナ。それとも、単に状況を知らないからなのか……。

気をとりなおして…

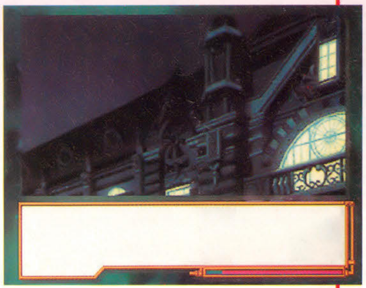
資金援助停止により落ち込んだ花組だが、カンナが帰ってきたことでにわかに活気づき、前向きな姿勢で舞台の稽古に取り組むことができるようになった。そんな中、リア王のあまりに悲劇的なストーリー展開に、カンナやさくらが帝撃の現状をふまえ、もっと明るく変えてしまおうと言い出した……。

稽古の最中に、思わずカンナの口からこぼれ出た、こんな何気ない率直な感想が……。

こんな展開になってしまう。良くも悪くもおおらかな性格の持ち主が多い花組ならでは。

深夜、すみれから謎の通信…

昼間、連絡をとることができなかったすみれから、大神のキネマトロンあてに通信が入る。珍しく浮かない顔をしたすみれだが、唐突に「わたしと帝撃と、どちらが大事ですか」と聞いてくる。帝撃の現状を考えるとどちらとも言えないが……キミの選択はどっち？



米田の見舞いから隊員の励まし、かすみのニュースなど、今日もいろいろありすぎた。

自室に戻った大神のキネマトロンに、横浜の実家に戻っているすみれからの通信が入る。

画面のすみれは何を悩んでいるのか浮かない顔をしている。

帝都の影に蠢く闇…

カンナが帝撃に戻って、にわかに活気が戻っていたころ、都内某所にある黒鬼会の本拠地では、幹部の秘密の会合が行われていた。彼らの話の中に出てくる「あのお方」とは誰なのか、そして、五行衆の残りの1人、水弧とはどのような特徴を持つのか……謎は深まるばかりだ。

黒鬼会幹部 鬼王

五行衆たちをまとめあげる鬼王。対山崎戦の後に現れ、当の山崎にとどめの一撃を加えて去っていった謎の男。

帝国華撃団・花組の次の戦いは、この土蜘蛛との争いになりそうだ。

黒鬼会 五行衆

火車 木喰 金剛 土蜘蛛

深紅の炎を燃え上がらせるその時、彼の中には喜びしか存在していない。決して許すことのできない敵。

冷酷無比な策士、火車。帝都の市民や建造物など、すべての存在をゴミとし、自らが操る「至上の」炎で焼き払ってしまうことを喜びとしている男。

渋谷での戦いに現れたことで記憶にも新しい。知能には長けているが、体力的な面で問題を抱える。

黒鬼会の頭脳を司る木喰。何もかもを計算で済ませてしまう性癖の持ち主。黒鬼会が操る魔操機兵などのほとんどは、彼によって保守されている。

彼のセリフを聞くに、どうやら鬼王は黒鬼会の本当の首領ではないようだ。では誰が!?

その名と風貌からもわかるとおり、一本気な性格で男からも好かれる豪傑、金剛。卑怯なことを嫌う気っ風のいい男だが、なぜ黒鬼会に組しているのか謎が残る。

周囲の冷たい目から自分を守るために、その性格もいつしか男勝りなものになってしまったようだ。

三対の腕を持つ土蜘蛛。彼女もまた冷酷な精神の持ち主。生まれつきのその身体により周囲からの迫害を受け、それが今の彼女を形作る原因になったとも……。

川崎から届いた知らせは波乱の予感……

連日、夏公演「リア王」の稽古が続く帝劇の舞台。そこに、三人娘の由里が駆け込んできた。事務局に入った知らせによると、なんとすみれが結婚するらしい。米田の不在、資金枯渇という状況を知ったうえでの政略結婚なのだとしたら、黙ってはいられない！

すみれ婚約の知らせを持ってきた由里も、戸惑い気味の様子。

そういえば、昨夜のすみれからの通信が気になるけれど……。

すみれが置かれている状況を聞いて、彼女を助け出すことにした花組の面々。決意は固い。

アイリスまでもが、事情をよく呑み込んでいないながらも、すみれ救出に名乗りを上げる。

日本のオトコと結婚するなんてという織姫。彼女らしい意見だ。

あくまで周囲の状況を判断したうえで意見を述べるレニ。元星組はどちらもマイペースだ。

無事救出なるか!?

来週は各パートを徹底考察!! 乞うご期待!!

そしてもう１つの「サクラ大戦」

帝国華撃団・乙女組 天王洲アートスフィアに出撃！

ミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」堂々開幕

まさにサクラ日和の４月４日、ついに帝国華撃団・乙女組がその姿を現した。歌ありダンスあり、華やかに繰り広げられる舞台の上からもう１つの「サクラ」が見せてくれた夢の世界とは……。

「想像以上の歌と踊り。『サクラ』の本当のテーマが心に響く（隊長）」

この日、帝都ならぬ東京の桜はほぼ満開。そんな中、多くの人々が「サクラ」を、そして南青山少女歌劇団演じる乙女組＆野村佑香の初舞台を楽しみにしつつ、アートスフィアへと足を運んだ。

のっけから登場する「闇の女王」のド迫力。宝塚出身の寿ひずるさんをはじめ、一流の舞台人が芝居を引っ張っていく。そして初々しい乙女組の登場。稽古に明け暮れ、彼女たちなりに「戦う」ことの意味を問うけなげな姿を見ていると、帝都の未来を担うのは、こんなにもあどけない少女たちなのだと、今さらながら思い知らされる。闇の者と戦う少女らを、見守るしかできない男の苦悩を垣間見せる米田中将。そして愛する者を想う心、人を愛するがゆえに生まれる想い。悲しい運命も、すべては愛のため……。

「サクラ」の根底に流れる想いが、ヒロイン野々村春香を通して観客の心を満たしていく。……外伝ではない、まさしく「サクラ大戦」そのものがここにあった。

愛する気持ちがひしひしと伝わる野々村春香・つぼみ姉妹のシーン。佑香ちゃんも歌った！

「ゲームと微妙に絡む伏線を探すのが楽しいね（がすけつ）」

闇の女王の衣装も見どころのひとつ。早変わりの見事さはさすが！　劇場に響きわたる歌声にも圧倒される。

女王の下僕、黒いピエロを演じるのはもと劇団四季の園岡新太郎氏。そうそうたるメンバーだ。

STORY

帝国華撃団に新たに発足した帝撃の養成所・乙女組。しかし新型霊子エンジン視察のため花組が渡米した隙に、闇の者が再び帝都侵略を開始する。乙女組の能力はいまだ未知数。そこへ高い霊力を持つ少女・天草オリザが加わるが、相次ぐトラブルに不協和音の少女たち。乙女組を戦わせるべきか否か、米田中将の苦悩が頂点に達した時、帝都は…！

まだ間に合う!? ゴールデンウィークは大阪シアター・ドラマシティへGO！

ミュージカル「サクラ大戦」は、ゴールデンウィークに大阪へと舞台を移す。劇場で配られるメモリアルチケットは、大阪版ではデザインが異なるとのこと。公演ごとに微妙な変化が楽しめるのも舞台ならではの面白さだから、東京で観た人も行く価値は十分にある！

＜大阪公演スケジュール＞ ●花組出演 ★マリア出演

5/1（金）	5/2（土）	5/3（日）	5/4（月・祝）	5/5（火・祝）
	14：00	12：00	12：00	●★12：30
●★18：30	18：00	16：00	16：00	

■お問い合わせ：キョードー大阪06-233-8888

〈チケット料金〉
SS席 6,000円（税込）
S席 5,000円（税込）

シアター・ドラマシティ交通案内

阪急梅田駅（茶屋町口）御堂筋線中津駅（４番出口）が近くて便利。阪急中津駅（東口）／JR大阪駅（東口）／御堂筋線梅田駅／谷町線東梅田駅等もご利用ください。

花と緑に囲まれた場所で、素敵な守護聖様たちと過ごす毎日。女の子ならば誰でも憧れるようなシチュエーションをゲームの中で楽しめる「アンジェリーク」。その原点とも言うべき１作目が数々の新要素を加えて帰ってきました！

私だって恋する気持ちを知っているもの

すべてをリニューアル!!

「デュエット」は単なるリメイクとはワケが違う。すべてのグラフィックを一新。システムは「２」で好評だった要素をとり入れ、デートイベントを大幅に追加。そして今まではライバルだったロザリアをプレイキャラにして選べるようになったのだ。プレイ未体験者はもちろん、守護聖ラブラブのお姉さんたちも、新鮮に遊べること間違いナシ！

ちょっとおさらい アンジェリーク

今作は女の子が楽しめるゲームとして登場した恋愛シミュレーション。サターンでは「Special」「Special 2」「ふしぎの国の～」などが発売された大人気のゲームだ。宇宙を統べる女王になるべく選ばれた２人。そのどちらに女王の資質があるか試験が行われることになった。素敵な守護聖たちに見守られながら、飛空都市での生活が始まる――

特報 SPECIAL REPORT

アンジェリーク® デュエット

ネオロマンスゲーム

●光栄●98年7月発売予定
●7,800円
●恋愛シミュレーション

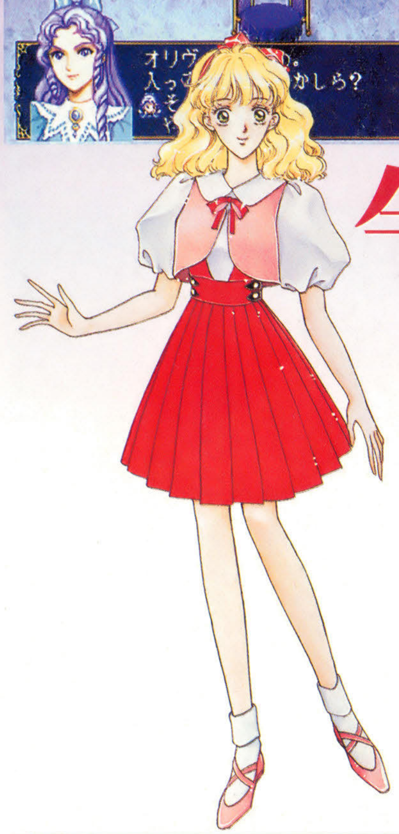
 © 1998 KOEI CO.,LTD. ※画面は全てPS版のものです。

“女王試験”もうひとつのストーリー――

プレイヤーの分身にロザリアを選べる

アンジェリークのライバルとして女王試験で競った相手、ロザリアがプレイヤーの分身として使えるようになった。彼女は貴族出身、上品な物腰にちょっぴり高飛車な言動。普通の女の子(?)であるアンジェリークとは対照的とも言える少女だが、その分今までとは一味違った「アンジェリーク」の世界が見られるはず。デートイベントで聞く守護聖のセリフやアンジェリークとの友情など、ロザリアならではのシナリオを期待しよう。

いつもまじめに大陸を育成しているロザリア。でもこんな日は息抜きもしたくなるよね。



今度は私がライバルね

守護聖様とドキドキのイベント

女王試験の間、2人が育てる大陸に力を送ってくれる守護聖。そんな彼らとプライベートな時間を過ごせるのも、このゲームの魅力。デートの他、「2」で登場したプレゼントや手紙イベント。その他にも今作オリジナルのものもあり。飛空都市では毎日、ドキドキのイベントが待っている?

お部屋でおもてなし

守護聖様を自分の部屋でおもてなし。ロザリアの場合はばあやがお茶を運んできてくれる。ここで部屋の中を見渡してみよう。家具の配置はもちろん、雰囲気が変わっているのがわかるよね。

手紙を出したり

手紙を出して日曜日の約束をすることも。「デュエット」では顔グラフィック付きのお返事がもらえます♥

守護聖様にプレゼント

「2」のプレゼントイベントもある。購入したり、大陸でもらったものをプレゼント。

ライバルであり、親友であり

女王試験で競うライバルともいつしか友情が芽生えてくる。お互いの話を聞いたりプレゼントをし合ったり、同じ年の女の子同士、きっと仲良くできるはず。そんな女の子2人のイベントも新しく入りました!

ライバルの部屋を訪問

ライバルの部屋で相手の考えを聞くのも重要なコミュニケーションの方法。女の子同士仲良くしたいもの。

定期審査の日には、ライバルを誘って行くこともできる。ちょっとした親切ね。

おなじみのあのシーンも…

守護聖たちが大陸に力を送るおなじみのシーン。思わず見とれてしまう。

「Special」ではアニメーションだったこのシーン。今回は美しいエフェクトが使われています。

ラブラブフラッシュ♥

2人の仲を接近させる、ラブラブフラッシュも健在。これで気になる守護聖様と…。

Wizardry シリーズのサーテック社が制作した SF・ハードボイルド・アドベンチャー

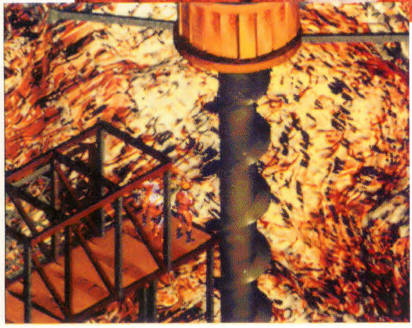
ドルイド DRUID 闇への追跡者

ようこそ、きみは我々

特報 SPECIAL REPORT 完成度 90%

- 光栄
- 7月16日発売予定
- 6,800円
- 3Dアクション・アドベンチャー
- CD-ROM 1枚

名作「Wizardry」を作ったアメリカのサーテック社の3Dアクション・アドベンチャーのサターン版が光栄からWORLD SELECTIONSシリーズとして発売されることになった。本格SFファン期待のタイトルの登場だ！



いったい何が起こったのか！ 私はどこにいるのか？

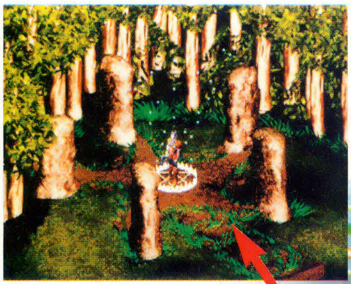
気づくと見知らぬ荒涼とした土地に立っていた。突然襲いかかってくるモンスター。否応なく戦うことを強いられる。こうして冒険の物語は始まる。「きみの力を貸してほしい」。主人公を導いたのは惑星ナヴァンのドルイドと呼ばれる者たちだった。ドルイドは念じるだけで火を起こしたり、敵を倒したりできる。彼らの頼みは、4ヵ月前に姿を消した同志・ローソンを探すこと。ドルイドの不思議な力を手に入れ主人公はローソンを追う旅に出る。ローソンはなぜ消えたのか？ ドルイドたちの本当の目的は？ 謎は次第に明らかになる。

獣のようなうなり声をあげるモンスターたち。右手には愛用の斧が握られている。とにかくこいつらを倒せ。

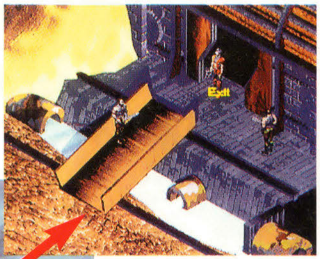
ナヴァンの中心はコモングラウンドという島。他に温暖なケオウン、氷のアネリ、灼熱のルミ、神秘のジナリキス。

©1995-1998 by SIR-TECH SOFTWARE,INC.all rights reserved. DRUID DAEMONS OF THE MIND is a trademark of SIR-TECH SOFTWARE,INC.all rights reserved.©1998 KOEI CO.,LTD.

これがメインステージとなるコモングラウンドだ！

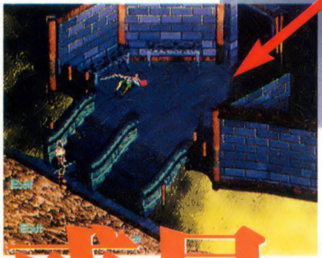


5つの巨石が円形に並んでいるためストーンサークルとも呼ばれる。



厳重な警備が敷かれた研究所。入ったら出られないという噂もある。

ドルイドが集まる。裏には刑務所があり許可証がなければ入れない。



ナヴァン最大の図書館。呪文の本、料理の本などが揃っている。

モンスターを倒せ

敵を攻撃する手段は2つある。直接攻撃は上段攻撃、下段攻撃、防御の3つのコマンドを使って戦う。敵に近づくと戦闘画面になる。魔法攻撃は、アミュレット（お守り）で気、水、地、風、、火の5つのエレメント（元素）を組み合わせて、呪文を唱えることで可能になる。直接攻撃モードになると魔法は使えなくなるので、離れた位置から仕掛けるのがコツだ。

魔法は方向キーで攻撃する対象を選ぶ。あせって自分を選択するとダメージを受けるので注意。

闘技大会では、直接攻撃しか使えないのでHP（体力）が落ちたらいったん離れ回復を図れ。

惑星ナヴァンへ！

ドルイドの魔力を受け継ぐ者だ

動け！探せ！頭を使え！

謎が謎を呼ぶ一筋縄ではいかない重層的なトリックの数々。会話する、購入する、見つける、組み合わせる、解読する。あらゆる手段を使ってトリックを解き明かせ。やがて徐々に真実が姿を現わす。そこには恐ろしい陰謀が……。アドベンチャーの神髄を堪能せよ。

どこにヒントが隠されているかわからない。与えられた情報は慎重に吟味する必要がある。

溶岩が行く手を遮ることもある。入手したアイテムをうまく駆使すれば困難も必ず克服することができる。

入手したアイテムはオプション画面の「アイテム→調べる」で必ずチェックせよ。中に重要物が隠されている場合もある。

本やメモを読む場合にはオプション画面の「書物一覧」をチェックする。「アイテム→調べる」よりも詳しい情報がわかる。

「組み合わせる」という概念も謎を解く大事なカギになる。

闘技大会には必ず参加せよ。勝てば重要なアイテムが手に入る。

BLACK/MATRIX

特報 SPECIAL REPORT

ブラック／マトリクス

●NECインターチャネル●今夏発売予定
●価格未定●シミュレーションRPG

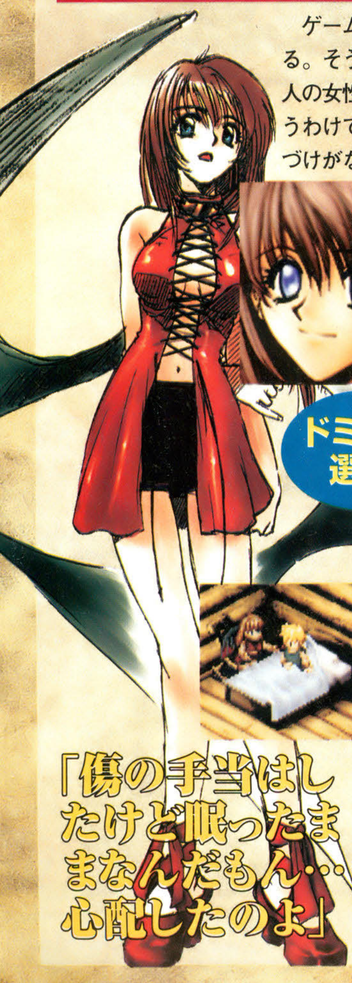
物語の起点となる第1章と最新ROMでの新要素を検証!!

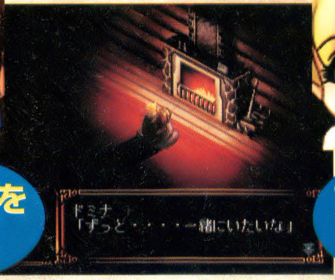
発売に向け、一歩一歩完成に近づいている「ブラック／マトリクス」。今回は、最新バージョンROMで新たに判明した要素の紹介とともに、本作の世界観などについてのおさらいをしていこう。今回のいちばんの目玉は、物語の核となる第１章の大まかな流れ。細部の仕様は定まっていないが、これまで今ひとつ把握しづらかった部分がハッキリとするはずだ。なお、当作品を初見の方は、右下の覚え書きにも目を通してほしい。

どの女性とともに、これからを過ごすか？

ゲームを始める前にひとつの選択がある。そう、物語のヒロインの選択だ。5人の女性は単にグラフィックが違うというわけではなく、それぞれに細かな性格づけがなされている。まずは好みの女性でのプレイをお薦めする。物語への感情移入度がぐんと増すはずだ。では、スタンダードなヒロイン「ドミナ」と、少々幼めの「プリカ」を例に、主人公が目覚めたときの反応の違いを見てみよう。

要所で行われるイベントで、ヒロインのセリフの違いを検証するのもおもしろい。





ドミナを選択

プリカを選択

どの女性も想いは一緒

どの女性も主人公に惚れ込んでいる点は同様。ときおり放たれる辛辣な言葉の中にも、海よりも深い愛情が隠されている？

「傷の手当はしたけど眠ったままなんだもん…心配したのよ」

「もう…大けがなんかして私を悲しませちゃ…やだよっ」

©フライト・プラン／NECインターチャネル

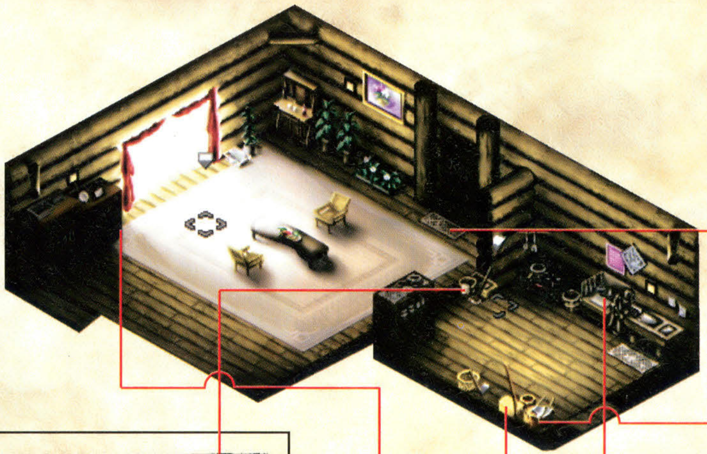
世界から隔離されたかのような甘い生活が続く

話が少々前後したが、ヒロインを選択した後に、いよいよ物語の第１章が始まる。第１章は育成シミュレーション仕立てとなっており、１年の間、主人公のリハビリをしつつ体調の回復に努める。ちなみに、リハビリの間も、ヒロインの献身ぶりが見られるはずだ。

体中の痛みに主人公が目を覚ますと、傍らに女性が。この画面でヒロインがアップで表示される。

リハビリの前にヒロインから街には絶対に行かないようにと懇願される。この約束を守るか否かはプレイヤー次第だが……。

主人公たちが一年の時を過ごす愛の巣

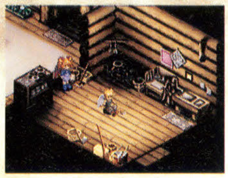


屋敷を出てふもとの街へ

１年が過ぎるか、家を抜け出すかすればふもとの街に行ける。人々は何故か主人公を奇異の目で見るが？

服を着ていること、普通に歩いていることを他人に不思議がられる主人公。

家事も立派なリハビリのひとつ。モップがけだってなかなか難しいのだ。



家事全般には器用さが要求されることだろう。

７種のリハビリはすべてミニゲームになっており、ボタンを押すタイミングなどで成否が決まる。リハビリの成果は第２章以降の主人公のステータスに反映されるとのことなので、真剣にプレイしておいたほうがいいだろう。

薪割りや野良仕事。力仕事なので、その関連のステータスが上昇するのだろう。

現在のところ、全部で７種類のミニゲームが用意されている。

外界は究極の奴隷社会!! 世間の目に触れた主人公は……

リハビリを終えるか、リハビリの途中で屋敷を抜けだすかした場合、ふもとの街を訪れることができる。しかし、外界は白い羽の人間が迫害を受ける奴隷社会（ページ下の覚え書きを参照）。その中で奴隷扱いされていない主人公は衆目を引き、それがもととなりヒロインのもとに異端審問官が訪れる。主人公とヒロインは別々に引き裂かれ、第１章は幕を閉じる。

街では奴隷認識票を見せろといわれる。本人は知らなかったがヒロインがくれたペンダントがそれだった。

異端審問官に連行される主人公。この後、ヒロインは７つの大罪の「愛」を明言し……。

それぞれ別々に連行されることになる。主人公は死刑囚として投獄されてしまう。

「私は彼を愛しています!!」

BM memorandum

BMの世界における世界の構造と思想

この物語の世界には２通りの人間が存在する。背中に白い羽を持つ人間と、黒い羽を持つ人間だ。実はこの世界、神と悪魔との最終決戦において、我々のいうところの悪魔が勝利してしまったために、神と悪魔の立場がまったく逆転してしまっている。白い羽を持つ者は悪魔（邪神）の子孫として、神の子孫たる黒い羽の者から迫害を受け続けている、というわけだ。このため、我々のキリスト教における罪の定義も同様に逆転している。怠惰、傲慢などの７つの大罪は美徳とされ、愛や自由といった美徳はおいそれと口にすることもできない。このため、第１章の最後で主人公と愛していると明言したヒロインは、重罪人として連れ去られてしまった。

生まれた時の羽の色で、その後の一生が決まる。大半の白い羽の者には、生き抜く力はない。

新たな仲間が続々と物語に登場！

「ブラック／マトリクス」の記事を追ってくれている人は、第２章以降でさまざまな仲間が登場することをご存じのはず。今回は、新たな仲間を紹介しよう。まず、マルコたち。彼らは物語に深く関るメインキャラクター。当然、戦闘でもその力を発揮してくれる。一方、下のパリティたちは、サブキャラクターと呼ばれる存在。物語に直接関らず、戦闘メンバーとして参加する。

メインキャラクターは、物語に欠かせない存在。物語を進めるうちに、必ず仲間になってくれる。

黒い羽から白い羽へと生まれ変わる

ピリポ

黒い羽の一族だが、生まれつき体が不自由なために大罪のひとつ、弱者としてみじめな生活を送っていた。主人公と共鳴した時、健康な体に戻るとともに、背中の羽が白くなってしまう。

パリティ

ルビィ

大邪神の鎧を着られないため、召喚魔法は使えない。おそらく、魔法も不得手なはずだ。

ミニオン

彼女たちは主に弓や剣での戦闘を得意としている。装備できる武器もその系統のものばかりだ。

物語の進め方によっては、彼女たちは仲間にならない場合もある。他にも多数の仲間が存在する。

物静かな少年

マルコ

第５章に登場するメインキャラクター。整った容貌と線の細さのために女性と見間違いがちだが、歴とした男の子。性格はいたってクールで、白い羽とは思えない程の落ち着きを見せる。

ステータスに応じて様子が変化

戦闘中は、ＨＰの残量に応じてキャラクターの様子が変化していく。ＨＰが０になってしまっても魔法や薬での回復が可能だが、回復する前にさらに攻撃を受けてしまうと、そのキャラクターは消滅してしまい、二度とゲームには登場しない（特定のキャラクターは、その時点で撤退したと見なされるようだが）。疲労状態になった仲間は、いちはやく回復させたほうがいいだろう。逆に、疲労状態や死亡状態の敵は、優先して狙い、回復する間を与えないようにしたい。

戦闘中は、キャラクターがなんらかのセリフを喋ることもある。内容は、特定のイベント的な会話から、ワンポイントまでとさまざま。

無駄なダメージを受けないためにも、攻撃範囲やZOC（不可侵領域）といった戦術要素を最大限に活用しながら戦おう。

通常

健康な状態。毒など異常を持つと疲労と同様の状態になる。

疲労

HP残量が25%を切るとこの状態になる。危険度高し。

死亡

危険度マックス。もう一度攻撃を受ければアウトだ。

死滅

この状態になると復活は不可能。必ず避けること。

ブラッディポイントと魔法・召喚について

ブラッディ・ポイントは主人公たちの力を増すために欠かせない存在。このゲームには他のＲＰＧに見られるマジック・ポイント、ＭＰは存在しない。止めを刺した敵から得るブラッディ・ポイントを溜めることにより、魔法の行使が可能となるのだ。ブラッディ・ポイントはアイテムに秘められた潜在能力の解放にも使用可能だ。

ブラッディ・ポイントは戦闘開始時に各キャラクターに割り振る。乱用するとすぐなくなるので、せっせと溜めておこう。獲得方法は右を参照。

死亡状態のユニットから「血」を奪い取る！

死亡状態のユニットにさらに攻撃を加えれば、死滅状態になったユニットからブラッディ・ポイントを獲得可能。得たブラッディ・ポイントは、戦闘終了後に配分可能になる。

ブラッディ・ポイントを使用すれば以下の行為が可能！

装備品の強化

アイテムには、すべからく潜在能力が隠されている。ブラッディ・ポイントを注ぎ込むことで、さまざまな効果が発現することだろう。ただし、潜在能力は必ずしも使用者に有利に働くものばかりではないということを付け加えておこう。

戦闘開始直前や、街での行動中にこれらの儀式が行える。

通常の魔法の行使

戦闘中の魔法は、すべてブラッディポイントを消費して使うことになる。魔法による戦闘を得意とする、あるいは回復役であるキャラクターには、戦闘開始時の配分画面でブラッディ・ポイントを多めに割り振っておく必要があるだろう。なお、魔法は効果範囲にいるものすべてに影響を与えてしまう。味方が近くにいる場合の魔法の使用には、細心の注意を払うこと。地形や高さによる影響などについても考慮しておくと万全だ。

はじめに魔法を降下させる場所を降下範囲から決定する。

使用された魔法は、効果範囲すべてに影響を及ぼす。

ヨハネを慕う才色兼備の徒弟

ルピルピ

ヨハネの弟子として彼の下で研究を補助していた。ヨハネが投獄される以前、大邪神の鎧を着ようとした彼の身を案じ、自ら羽を捨て鎧を着た。少々性格に難があるが、心根は優しい。

大邪神の鎧を使っての召喚魔法の行使

大邪神の鎧を手に入れたキャラクターは、召喚魔法を使えるようになる。召喚魔法が通常の魔法と異なるところは、使用時に行動力を必要とする点と、仲間の行動力とブラッディ・ポイントを使用できる点だ。使用者本人の行動力、及びブラッディ・ポイントが足りなくても、一定範囲内に仲間がいれば、彼らの行動力やブラッディ・ポイントで代用することが可能となっている。召喚魔法は広範囲に影響を与えるばかりか、敵にのみダメージを与えるようになっている。これらの点をうまく利用できれば、戦闘がより有利に進むだろう。ただし、大量の行動力とブラッディ・ポイントを消費するので乱発はできない。要所で使うだけにとどめよう。

通常の魔法よりも、さらに広い範囲に影響を及ぼせる。

条件を満たせば、使用者の周囲を魔法陣が取り囲み……。

強力な召喚魔法が炸裂する！ 写真はルピルピによるドラゴン召喚。

BM memorandum 魔法を使うために必要なアイテム

目標にダメージを与える単純な魔法に始まり、死体や毒、人の精神を操る呪文というように、この世界の魔法は多種多様だ。魔法は力の象徴として崇められているが、魔法を使えるのは、黒い羽を持つ者の中でもさらに神官と呼ばれている高位の者だけに限られている。ちなみに、神官はその魔力のためか、頭部に角が生えているので、すぐに見分けがつく。しかし、この例にそぐわないのが大邪神の鎧だ。この鎧は、昔の聖戦で邪神たちが使っていたとされるもの。着たものに魔法の力を与えてくれる。本来なら珍重されるべき道具なのだが、問題がひとつある。この鎧が、翼を生やしたものは絶対に着ることができない呪われた鎧だという点だ。さらに、着たものは命を吸い取られて死が訪れるという。

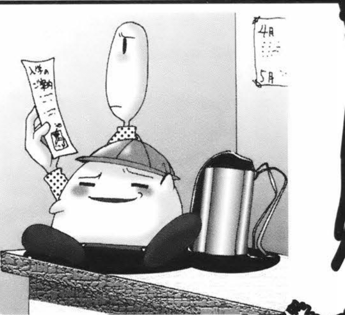
大邪神の鎧を着るためには、羽を捨て命の危険を背負わなければならない。

GAME ARTS
グランディア
GRANDIA
~デジタル ミュージアム~
パーティは続く。
グランディアだからできた！
とことん「ゲーム」にこだわったスペシャルファンディスク。
4つの新作ダンジョン、8種類のミニゲーム、
あの名場面の扉を開く27ヶ所の本編セーブデータなど
感激の内容でいよいよ発売！
ここから 4つの場所へ 行けますが
奥に進むほど 注意が 必要です
どうかじゅう分に 気をつけてくださいね。
ゲーム，あります。
早食い王って？
あの名場面がいつでも見られる！
必聴！ラジオドラマ集。
あの3人が涙の復活。
新しい冒険がパーティを待つ！
5月28日発売
価格：3,500円（税別）
©1998 GAME ARTS／ESP キャラクターデザイン／草彅琢仁 世界設定デザイン／小林治 CG／（株）リンクス
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
開発・発売元 株式会社ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 TEL 03-3984-1136
販売元 株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

読者投稿コーナー

Letters PARK

めざせ投稿KING！



Weekly掲示板

24時間花見を決行！ 寒さ&睡魔と闘い飲み続けた24時間後のワシらの姿は、ズタボロの雑巾のようだった。ある者は家に帰ったとたん熱を出し、ある者はジンマシンを発生させ、そしてある者は原稿を落とした。坂口安吾を気取るつもりが……。良い子のみんなはこんな大人になっちゃ駄目だよ。ということでL・Pは今週からプチ・リニューアルでGO！

●わーい。わーい。王様だー。王様だぁー（←幼児返り）。

（大阪府　GUY神）

KINGおめでとさん。でも「おごれるものは久しからず」にならないように。ニヤ（ブラック管理人より）。

●どうして夜には、あんなはずかしいハガキが平気で書けるのだろうか。後で100%後悔するのに。

（宮城県　WORMBOY）

夜は、ワシらをドリーミング&おセンチにしちゃうのよ。ウフフ。

●夢月聖良さん屁

題『愛文』

紅の愛はしたたな春の夜のともにゆかんやノーパンしゃぶしゃぶ

（栃木県　あづま公正）

Vol.10夢月ちゃんへの返答。裏には「夢月さんのバストが今よりもっともっと大きくなりますように」だとさ。まあ、ほぼ予想通りのリアクションをサンキュー、あづま。

●はいここ注目！（バンバン）←黒板をたたく音。第2宇宙速度は11.2km/sだぞ、はいこれ大事なのでテストに出します!!

（兵庫県　でんぞう）

スイマセン、無知なもんで。宇宙速度ってな～に??? 速いの？

●朝起きたらパジャマのズボンのおしりの部分がやぶれてた。年頃の娘さんなのに……。

（大阪府　なつ子）

いやん、セクシーダイナマイト。でもさ、これって年頃の娘さんだからこそ許されるのでは……。

●こんにちは。さて私は誰でしょう。私の娘は、見た目はけっこうかわいいです。ゲーム雑誌とバンドの雑誌はほとんど買っています。学校では成績もよく、先生からの信頼があつく優等生です。友達もたくさんいます。でも、家でのお宅（オタッキー）の姿を見ると不安を感じます。こわい。こんな贅沢な、なまいきなこの人は中2です。どんな大人になるのかすごく心配です。ただ、私に似ているので、将来は私みたいになるのでしょうか。だんな様が大変だ。普通のサラリーマンでは、お金が続きません。

（三重県　泉姫の母）

母からの投稿が！ 血はやっぱり水よりも濃かったかって感じ。以前には弟さん（ピカチュウマン）の投稿も懺悔室に載ってたし、泉姫、投稿してるの家族にバレバレじゃん。

●神戸でSHAZNAのポスター見てかわいいなって思った自分がショックだった。

（兵庫県　ワイバーン）

IZAMくんはめちゃくちゃ背が高いって知ってた？ でも、気持ちはわかる。編集部内でも「シャズナかわいい～」つって大人気だったもの。

●この間ガソリンスタンドに行ったら、ポリマー洗車というのがありました。破裏拳ポ○マーが車を洗ってくれるんでしょーか。……世も末。

（山梨県　帝王ソダン）

このネタをいったい何人の読者ちゃんがわかることか。歳は取りたくないやね……って、最近こればっかり。昔は良かったなあ（シミジミ）。

●人生最大の疲れを体験した時にこの世の果てが見えたような気がした。

（卍の里　小宮重喜）

アキオカーに小宮も乗ったか！ 一度見てしまうと、この世の果てってなんてことなくなっちゃうんだな。

●「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」の略称『オラタン』が『オランガタン』に聞こえるのは私だけ？（注：『オランガタン』は『NHKみんなの歌』の一曲で、聞いた人の思考回路を暴走させる素晴らしい曲です）。

（兵庫県　川本孟郎）

「♪オランガタ～ン（オランガタ～ン、オランガタンオランガタンガタガタ……）」って歌でしょ？ 「NHKみんなの歌」は名曲が多いぞ。

ゴールデンウィークっす。読者ちゃんの多くは、旅行したり、遊びに行ったりと楽しく過ごすんだろうな～。雨ニモ負ケズ、他人ノ休ミニモ負ケズ、サタマガハ作ラレテイク。しくしく。来週までアデュー。

東京都／小林和広

こんな時代だからこそ！ せがたさんの世直しは個人的感情もちょっと含みつつ。

千葉県／石坂司

司ちゃんは千葉の人なのかい？ 幕張近辺って未来都市な雰囲気が素敵だよね。

青森県／TASHIMACCI

「カオスシード」やってない人には全然わかんないネタでスね。個人的には続編を熱望。

岩手県／へばる

無限コママンガ第7話。果たしてこの猫型ロボットは本当に救世主なのか!?

主なコーナー●Weekly掲示板／日常のひとコマ●PARK GALLERY／イラストはこちらへ●どきどき懺悔室／悔い改めてね●電脳買物少年少女／買い物にまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラに対する熱い思い●墨汁の叫び／毛筆のコーナー●こんなのいやだぁ〜／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／いろんな意見を

SATURN USERの広場

完全移植とは何か
福岡県・るりぱんこ

3月6日のKIMERAⅢさんへ。「ゲームを『ポリゴン欠け』とか『処理落ち』などの言葉ばかりで批評するのは良くない」とのことですが、本当にそうでしょうか。名前を挙げられていた2タイトルのうち「S.T.T.C.（セガ・ツーリング〜）」に関しては確かに私もそれほど気になりませんでしたが、問題は「ラスブロ」の方です。始めたばかりの頃はよかったのですが、長くプレイするうちにいくつも気になる点が出てきたのです。たとえば「エンディング（クソ長い）を飛ばせない」「隠れキャラを使うのに、全員分同じ作業を繰り返さなければならない」「練習モードで技表を表示させるたびにいちいちキャラを読み込むので時間がかかりすぎる」……。これらは直そうと思えば直せたはずの部分だと思います。特に最後の技表の部分は、「なぜ『バーチャ』と同じシステムにしなかったのか？」と新たな不満も生じてきたのです。だから、最初のうちは「面白そう」であったのが、しだいに「なんだ、コレ？」に変わり、最後には「やってらんねえ」となってしまいました。このことをアンケートハガキに書こうとすると「ご意見・ご希望」を書く欄はたったの1行……これでは「面白かったです」と書いてくれと言っているようなものです。まとめますが、最終的にユーザーの結論が「面白くない」となったため細かな部分である「ポリゴン欠け」に目が行ってしまい、「ああ、ポリゴン欠けすら克服できないんじゃこの程度のデキになるのも理解できるな」となってしまったのではないでしょうか。少なくとも私はそうでした。メーカーに言いたいのは、きちんと完成してないものを「100%完全移植!」とか気軽に言わないでほしいということです。今度出る（らしい）「バーチャ3」にしても、ある程度映像的に落ちるのは仕方ないでしょう。でも、あのアーケード版のなめらかな動きは、ゲーセンでやり込んだあの動きだけはちゃんと再現できるレベルで移植してください。それが、できていれば、ポリゴン欠けなどはあまり指摘されないでしょう。動きすらまともに再現できないのであれば、サターン版は諦めて次のマシーンで発売する方が賢明だと思います。

中古市場の存在意義
熊本県・橋口雅史

最近の、メーカー側からの中古市場批判について自分なりに意見がある。メーカーの利益を守るという考えは確かに理解できるが、では我々ユーザーの利益はどうなるのか？　ここでいうユーザーの利益とは、古いタイトルの入手についてである。3／6の増刊号でも触れられていたが、店頭にないタイトルを、メーカーが確実に我々に供給してくれるというのであれば中古市場の見なおしはなされるべきであろう。しかし実際には、古いソフトを手に入れようと思えば中古販売に頼らざるを得ないのが現状ではないか。メーカー側はまず、我々ユーザーを納得させられるだけの材料をそろえてから中古市場に口出しすべきだ。「欲しいソフトが欲しい人の手に渡る」という当たり前のシステムの確立を望みます。

東京都／クレイジーじじい

BGMを変えてみよう!

ポイント上位者リスト

14ポイント
GO.
13ポイント
夢月聖良
12ポイント
みるきぃぷりん☆
鈴木はい
11ポイント
入井詠亜、ぞう大巨神、阿曽アキヒロ、海の魔王
10ポイント
イ中イ非、かせきらいたぁ、中野貴仁、へばる
9ポイント
小宮重喜、神風光、目からビーム☆、あづま公正
8ポイント
ウッディ
7ポイント
去るGAN席、石坂司、緑色ランタン
6ポイント
グレートちゃぶ台、ユウ、江ヶ滝ささ、DEB、ANNE松本
5ポイント
ジョウショウ、Shilfy Yo、LEE、春日るりと、バントライン、グラはむ、小村一人
4ポイント
涼凪琳、ホゥェアァァ、マチャ彦、かうかう、つよいロボ、瀬死之鯉、ノムラ、川口さん、かわうそ、エムハラひねた、そおく竜、南斗ボム、夢砂野葉枝亜、魔神がZ
3ポイント
あるた☆みら、白雪、真琴、Sマニア、いちのに、S.S.、アリサ、Dr.ミディアム、マリリン・マラソン、TASHIMACCI、SHANZE AKIRA、MAY、ふがく、伊室真名、イルカ少年、彩、夜崎七海、カヲル、瀬里歌、よつもと、淳之介、鯖のるん、片桐ひろお、きてはあ!、ムTu、上野哲央、西田真吾、智、片山朋子、龍、川田光一、沢木真夜
2ポイント
カシオンS、岡本そあら、まみこ、クロ、熊襲、黒川春姫、羽沢厘、酔覚め爺、たくぼく、COOL100%、カイル・ムーン、墓堀り人、シャギ、まっきょ、秋月、たけPON、んにゃっ、山下浩一、リバー・ピッド、紫の花、ポール梶井、とろろSS、ゴンザレス、ワイバーン、ちくわ、加賀さくら、イッセー木村、みよん、キャシー中島、リュー、KIO、虫、小枕知寄、ファイヤァァァ!、みよん、龍恵さら、公的抑圧、カプついの親父、みかりん、ブラック☆ギャグ、蘇命、帝王ソダン、ふじさき、浅魔悠、守谷T教授、チョコボール伊沢、AM漫研チャチャ、YATO、ちくわぶ、キッポム、あまな、爽健美酒、EVIRDAGEN、ドリームメーカー
（Vol.11までの集計）
泉姫、クレイジーじじい、小村一人、バントライン、グラはむには5ポイント券が送られます。
15ポイント獲得の泉姫、クレイジーじじいは殿堂入りとなり、再び1ポイントからのスタートとなります。ポイントシステムについては100ページのインフォメーションを参照してください。

漫画廊

宮城県／KAZ丸

意外と母性本能をくすぐるらしい庵さん。復讐系のキャラの雛型みたいな人です。

東京都／かせきらいたぁ

もっと早く掲載してれば新作スケジュールと併せて楽しめたのに、ゴメンね。

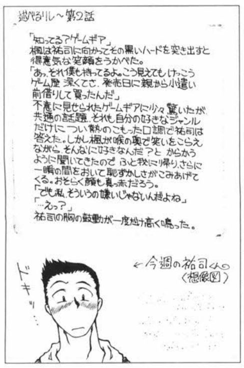
富山県／上本メッヲ

アゼルさんってこんな子だったっけ……。イメチェンもやりすぎるとショッキング。

東京都／左手酒と

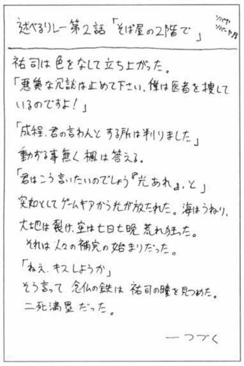
男!　漢!　男闘魂!!　文字通りケタが違う男、ガドインさん。小学生かっつうの。

述べるリレー　第二話


述べるリレー～第2話

「知ってる？ゲームギア」
楓は祐司に向かってその黒いハードを突き出すと得意気な笑顔をうかべた。
「あっ、それ僕も持ってるよ。こう見えてもけっこうゲーム歴深くてさ、発売日に親から小遣い前借りして買ったんだ」
不意に見せられたゲームギアに少々驚いたが、共通の話題、それも自分の好きなジャンルだけについ熱のこもった口調で祐司は答えた。しかし楓が喉の奥で笑いをこらえながら、そんなに好きなんだ？と　からかうように聞いてきたので　ふと我に帰り、さらに一瞬の間をおいて恥ずかしさがこみあげてくる。おそらく顔も真っ赤だろう。
「でも私、そういうの嫌いじゃないんだよね」
「…えっ？」
祐司の胸の鼓動が一度だけ高く鳴った。

宮城県／KAZ丸


述べるリレー第2話「そば屋の2階で」

祐司は色をなして立ち上がった。
「悪質な冗談は止めて下さい。僕は医者を捜しているのですよ！」
「成程、君の言わんとする所は判りました」
動ずる事無く楓は答える。
「君はこう言いたいのでしょう『光あれ』、と」
突如としてゲームギアから光が放たれた。海はうねり、大地は裂け、空は七日七晩荒れ狂った。
それは人々の補完の始まりだった。
「ねえ、キスしようか」
そう言って念仏の鉄は祐司の瞳を見つめた。
二死満塁だった。

一つづく

送り人不明

（前回までのあらすじ）卒業式の午後、「祐司」はほのかに思いを寄せる「楓」とともに喫茶店で互いの将来について語り合う。そして楓が鞄の中から取り出したものとは……？

というワケで、述べるリレー第二話、栄えある採用者は次の方です。一応最後まで捨てがたかった数作品をあわせて掲載しますが、あくまで緑色ランタンさんの作品が採用なので第三話を投稿なさる方はランタンさんの作品の続きを送ってきてください。

第二話（愛知県／緑色ランタン・作）

「……知ってる？　ゲームギア」

「楓さん、それは……」

楓が手にしているのは携帯用ゲームマシン、ゲームギアであった。祐司もかつては所有しており夢中でプレイしていたものだが、いつしか新しいハードの新しい技術に魅せられるうちに久しく忘れていた。

「最近じゃあ誰も遊ばなくなったけど、あたしはゲームギア大好きなの。だからね、ガンバってゲームギアのソフト製作に携わるでしょ、それであんなイナズマネズミよりもずっと可愛いキャラをデザインして、このコを日本一……ううん世界一のハードにするんだっ」

楓は手中のゲームギアをさすりながら満面の笑みを浮かべた。その笑顔を、祐司は呆然とみつめる。

「ねえ、山崎君も一緒にゲームを作ろうよ。一緒に卒業して、一緒に就職して、ね?」

祐司の表情が曇る。祐司は3DCGなどの最新の技術を学び、最高のハードスペックの中で自分の実力を試したいと考えていた。楓とでは求めるものの方向性が違いすぎる。

「……うん、でも俺……」

「話の途中にすまないが……」

祐司の沈んだ声をさえぎるように、見覚えのない大男が2人の前に立ちはだかった。サングラスの奥に鋭い眼光がのぞいた。

——続く

続いて次点となった作品です。面白かったんですが、次に続きようがないので残念ながら次点となりました。

次点（長崎県／LU流・作）

「……知ってる？　ゲームギア」

楓はふところから今度はソフトを取り出し、ゲームギアにセットした。何やら画面の中でピコピコ少年が歩き回っている。

「PC原人、かい？」

祐司がたずねると、楓はピクリと反応した。

「これのどこがPC原人なのよ！　これはワンダーボーイに決まってるでしょう！　だいたいあなた、SEGAのことよく知らないんでしょう？　アレックスキッドに夢見館にレールチェイスにダイナマイトダックスにコラムスにギャラクシーフォースにモナコGPにずんずん教の野望にetcetcetcetc……」

彼女は一方的にしゃべってから、ショコラストロベリーにミルクティーをぶっかけて飲み込んだ。

祐司は言った。

「Why?」

——続く

うわさは本当!?

●せがた三四郎が「ファイターズメガミックス2」に参戦！（岐阜県・岐阜の星）●吉本興業から「ジミーのアトリエ」が発売されるらしい。（埼玉県・だまし絵）●SEGAの新キシュは武豊らしい!?　……くだらねえ……（宮城県・TOMO）●次は鈴木裕とガチャピンの対談だってね。（神奈川県・関拓道）●セガ、新機種にも対応する新たな周辺機器を発売！　跳んで走って笑いもとれるアナログデバイス搭載、その名も『セガ・マルチコント55号』（滋賀県・ナゼダロウくん9さい）●『御意見無用!』の続編のタイトルが『御意見無用！　連鎖必要』に決まったらしい。（神奈川県・みるきぃぷりん☆）●ついに出るらしい、恋愛ADV『センチ無用』。（大阪府・GUY神）●セガとマイクロソフトが合併して、セガ米が出るらしい。粘り強さがウリらしい。（神奈川県・阿曽アキヒロ）

●心のともダチ／思い入れのあるゲームを紹介してね●うわさは本当!?／勝手に噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします！●男子禁制放課後クラブ／女の子だけのコーナー●新コーナー設立委員会／新コーナーのアイディアを●真・ゲーマーの法則／ゲーマーにしか見出せない法則●述べるリレー／リレー式の小説だよ

心のともダチ

ワールドヒーローズパーフェクト
福岡県・GO.

私は、このゲームはかなり貴重な存在だと思います。なぜならそれは濃いからです。今、ゲームキャラの大半が少女マンガ系に埋め尽くされている中にあってこれは素晴らしいと思います。キン肉マンのブロッケンをほうふつとさせる人造人間キャラやロシアの変態オヤジ、はたまた汗臭いプロレスラーなど、今日のゲームではお目にかかれないすごい顔ぶれなのです。ゲームシステムも忘れてはなりません。投げ返しなどの当時としては画期的なシステムもありますし、強烈な技や投げが決まった後は爽快感もひとしおです。先に上げた以外のキャラクターも多種多彩でプレイヤーを飽きさせず、コスプレなどにも最適です。最近の格ゲーキャラに飽きた方は一度挑戦してみてはいかがでしょうか。

教えまSHOW!!

●トレースボックスは画材屋さんで売ってますか？　いくらぐらいするんでしょうか？

（岩手県・へばる）

アタシ画材のことわかんないの…。あっ、でも深夜3時だというのにイラスト名人の箱崎の母が残って仕事してるので、さっそく占ってもら……じゃなくて、聞いて見まSHOW!!

母：トレースボックス？　うん、画材屋さんで売ってるよー（注：こういうしゃべり方）。でも写真用のじゃなくてアニメーターさんが使うようなやつだと使い勝手がいいところでA4サイズのが1万2千円ぐらいだからそれ買うといいんじゃないかなあ。

OH、さすが詳しいでSHOW!!　へばるちゃん、参考になったかしら？

●セガの入交社長のお名前はなんと読むんですか？　分からないとなにかと不便なので教えてください。

（宮城県・Qす）

これならアタスィーが教えてあげられるわ。「いりまじり」さんと読みます。なんか、読み方教室と化してるわね。じゃあ、またいつかね。

投稿KINGの殿堂

ここは15ポイント以上獲得した投稿者たちの名前を後世に語り継ぐ、人呼んで「投稿KINGの殿堂」。今週も2人の投稿者が殿堂入りを果たしています。みなさんもこの名誉の殿堂目指して投稿に励んでください。

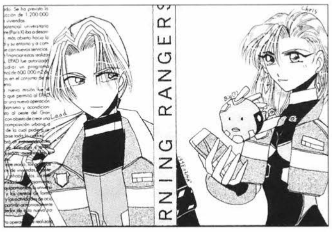
現在のKINGたち
- GUY神（18ポイント）
- KAZ丸（15ポイント）
- 上本メツヲ（16ポイント）

泉姫・クレイジーじじい殿堂入り！

PARK GALLERY

鳥取県／LEE

なんてコメントしていいか困ちゃうなぁ。でもビッグはあんまり変わってなくて安心……？



兵庫県／あおい彬

ビッグボール？がかわいいです。風邪は大丈夫ですか。とりあえず初投稿、初掲載おめでとう。これからもどんどん送ってね。

大阪府／竹本晶哉

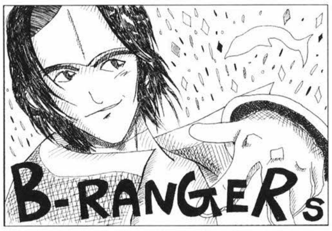
KOFのハガキを探してたんだけど載せちゃいました。ビシャモンも、ちゃんと出てきますよー。

栃木県／風城　純

祝初投稿、初掲載。そうなの、ドラゴンフォースのイラスト少ないんです。次回も待ってますネ。

長崎県／福山雅和

実に男っぽいショウ。よく考えれば就任すぐから消火活動なんてよくできるよね。



東京都／ぎゅうにゅう

ちゃんと載せたよ。今度からテーマイラストはもう少し早めに送ってくれるとうれしいな。ハガキがたくさんあると2回に分けることもあるんだよ。

長野県／酸　佳淡

そうそう描いたなら送るべし。妙に色っぽいアルルがいいね。でも女の子はミニで膝だてちゃダメよ。

大阪府／エムハラひねた

5桁のハガキでも全然かまわないよ。ところで研究員をねらい打ちしてしまうのは私だけ？

茨城県／藤崎トオル

レンジャーになるのに女性はミスコンみたいに書類審査があるのかしらねぇ。

岐阜県／神風　光

強そうな男の人、好みですか。秘かに人気がある黒い人（笑）頭に刺さっているのはなんでしょうかね。やっぱり消火弾？

次回テーマは…わくわくぷよぷよダンジョン

イラストのテーマも募集しています。君の思いを全国の読者に伝えるチャンスなのだ！

新作ソフトコーナー

桜前線も北上してもうすっかり春。サターンソフトも花盛りってところで、感想や進行状況盛り込んだ楽しいイラスト待ってるよ。あぁお金が足りない〜っ。

千葉県／たわし

グランディアとかいろいろなパターンを送ってきてくれました。どれにするかなやんだんですが、これが気に入ったので。今じゃすっかりマヤちゃんにおかぶをとられてしまって……。艶ぼくろが泣きぼくろになっちゃうってか？

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!

富山県／上本メツヲ

SEGA専門店

サンタ

下記商品代金に消費税を加えて下さい。

(全商品新品)

通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)

営業時間（土曜日を除く）
AM10:00～PM7:30

〒101-0047 東京都千代田区内神田3-4-4新千代田ビル (有)サンタ
サンタのホームページ http://www.jah.ne.jp/~santa

送料400円
但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

＊商品はすべて新品です。
＊新作ソフトは発売日にお届けします。
＊不良品についてはメーカーサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●土曜日は、定休日です。

サターン新作ソフト

ギレンの野望(限定)	4/9	6,100円
RIVEN		7,100円
テニスアリーナ		5,200円
あやかし忍法くの一番プラス		6,100円
卒業Ⅲ(初限)		6,100円
ヴァンパイヤセイバー	4/16	5,200円
〃 (RAM付)		7,000円
ボンバーマンウォーズ		5,200円
サバキ		4,900円
英雄志願		6,100円
スーパーロボット大戦F完結編	4/23	6,100円
ガングリフォンⅡ		6,100円
ガングリフォンⅡ(対戦ケーブル)		7,200円
ゲームで青春		5,200円
ひみつ戦隊メタモルV		5,200円
ツアーパーティー		5,200円
シャイニングフォース3・シナリオ2	4/29	4,300円
ルームメイト3淳子		5,200円
〃 (テレカ付)		5,800円
スーパーテンポ		5,200円
アイドル麻雀ファイナルロマンス4		6,100円
〃 (テレカ付)		6,800円
幻想水滸伝	4/30	3,400円
バロック	5/14	6,100円
スーパーリアル麻雀P7		7,000円
〃 (テレカ付)		7,800円
エルフを狩るモノたちⅡ		7,000円
ファインドラブ2・プロローグ	5/21	3,000円
メルティランサーR・ISP		7,900円
悪魔城ドラキュラX		3,400円
Code R		6,100円
シャドーオブザタスク		6,100円
無人島物語R	5/26	5,200円
電車でGO	5/28	5,200円
グランディア・Dミュージアム		3,200円
GT24		5,200円
王様げーむ		6,100円
イメージファイト		4,300円
少女革命ウテナ		6,100円
プリンセスメーカー3		5,200円
ケリオトッセ		4,300円
アウトラン		3,400円
アクアゾーン		1,900円
アクアゾーンエンジェルフィッシュ		700円
アドバンスウォー(千年帝国)		2,800円
アルバム倶楽部		5,800円
アルカナ戦記		4,900円
アンジェリークSⅡ		4,800円
R?MJミステリー病院		3,800円
EVEザロストワン		7,000円
イラストレーションズ		4,000円
ヴァンパイアハンター		1,900円
ヴァンダルハーツ		3,900円
ウィザーズハーモニー2		4,800円
ウィルス		5,500円
XMENvsストリートF		6,900円
エアーズアドベンチャー		1,900円
SDガンダムGC		5,900円
エミットVol2		1,800円
エヴァンゲリオン1		2,500円

エヴァンゲリオン鋼鉄のGF	6,100円
M ～君を伝えて～	2,800円
エルハザード	2,800円
落ちゲー	2,800円
おまかせセイバー	2,800円
カオスシード(初)	5,900円
下級生	6,800円
ガリバーボーイ	2,800円
カルドセプト	4,900円
餓狼伝説3	1,800円
ガンダム外伝Ⅰ	2,800円
ガンダム外伝Ⅱ	1,800円
ガンダム外伝3	2,800円
ガンブレイズS(クリアファイル付)	5,900円
機動戦艦ナデシコ	2,800円
機動戦士Zガンダム	2,800円
輝水晶伝説アスタル	1,000円
きゃんきゃんバニー	3,500円
きゃんきゃんバニーⅡ	3,500円
きゃんバニーEX	5,900円
銀河お嬢様伝説ユナ3	4,800円
キングオブファイターズ97	5,200円
キングオブボクシング	1,800円
金田一事件簿	4,800円
空牙外伝	3,900円
ぐっすんおよよ	1,800円
グランディア（初）	6,500円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン98	5,200円
クロックワークナイト(下)	900円
クロックワークナイト福袋	2,800円
黒の断章	5,500円
ゲーム天国（極楽P)	4,900円
月下霧幻譚	1,900円
ゲゲゲの鬼太郎	1,600円
恋を唄うYU-NO	6,900円
鋼鉄霊域	1,900円
ゴータ	800円
ゴータⅡ	1,800円
ゴールデンアックスデュアル	1,800円
ゴジラ列島震撼	1,800円
コマンド&コンカー	2,800円
サイバードール復刻版	3,500円
サクラ蒸気ラジオショー	4,000円
サクラ大戦2	6,100円
サクラ大戦花組コラムス	3,900円
サクラ大戦花組通信	1,900円
ザ・コンビニ2	3,900円
sc アルバートオデッセイ外伝	2,600円
sc エネミーZERO	2,600円
sc ガングリフォン	2,600円
sc サクラ大戦	2,600円
sc 上海万里の長城	2,600円
sc ソード&ソーサリ	2,600円
sc 蒼穹紅蓮隊（徳）	2,600円
sc 機動戦士ガンダム	2,600円
sc ぎゃんぶら自己中心派	2,600円
sc Dの食卓	2,600円
sc DX人生ゲーム	2,600円
sc テトリスS	2,600円
sc テラファンタスティカ	2,600円
sc トームレイダース	2,600円
sc ドラゴンフォース	2,600円
sc 2度あることはサンドアル	2,600円
sc ばくばくアニマル	2,100円

sc ファイプロ6MENS	2,600円
sc プリンセスメーカー2	2,600円
sc ラングリッサⅢ	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
sc ウィニングポスト2 (4/9)	2,600円
sc エアーマネジメント96 (4/9)	2,600円
sc 三国志Ⅳ (4/9)	3,400円
sc 七つの秘館 (4/9)	2,600円
サムライスピリッツ武士道烈伝	4,800円
ザハウスオブデッド	5,200円
三国志孔明伝	4,800円
サンダーフォースGP1	2,800円
サンダストーム&ロードブラスタ	1,800円
3×3アイズ	1,900円
時空探偵	1,900円
実況パワフルプロ野球S	4,900円
紫炎龍	2,800円
シャイニングウィズダム	500円
シャイニングフォース3	4,000円
シャイニングホーリアーク	1,900円
重装機兵レイノス2	3,900円
ジュンクラシック・ロペ	4,900円
Jリーグクラブを作ろう2	5,000円
真説夢見館	900円
新テーマパーク	2,800円
真女神転生SBOX	3,800円
水滸演武	600円
スーチイパイアドベンチャー	6,100円
スーパーリアル麻雀P6	3,900円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	3,900円
スーパーロボット対戦F	5,900円
スカイターゲット	2,900円
スチームギアマッシュ	2,800円
ステークスウィナー	1,800円
ストリートF コレクション	4,900円
スナッチャー	2,800円
スリーダーティドワーブ	3,800円
スレイヤーズろいやる	5,500円
西暦1999	4,800円
セガラリー	2,600円
セガラリープラス	2,600円
セクシーパロディウス	2,800円
ゼルドナシルト	5,900円
センチメンタルグラフティ(初)	4,800円
全日本プロレス	3,800円
卒業クロスワード	2,800円
卒業アルバム	3,400円
卒業Ⅱ	3,800円
卒業S(初)	2,900円
ソニックR	2,800円
ソニックウィングSP	2,800円
ソニックジャム	3,900円
ダークセイバー	2,800円
ダークハンタ(上)	2,800円
太閤立志伝2	3,800円
ダイナマイト刑事	2,800円
太平洋の嵐2（限定）	4,800円
ダライアス2	2,800円
ダライアス外伝	2,800円
誕生S	2,800円
超時空要塞マクロス	2,800円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断Ⅱ	3,800円
ツーリングカーチャンピオンシップ	3,800円
ディトナUSA	1,900円

ディトナUSA・CE	2,800円
DJウォーズ	3,800円
ティンクルスタースプライツ	5,000円
デカスロート	2,600円
デザイヤ(クリアファイル付)	5,800円
デジタル電脳天使SS	2,800円
デジタルピンボールⅠ	1,800円
鉄球	900円
デッドオアアライブ	4,900円
デビルソウルハッカーズ	5,900円
天外魔境	2,800円
TILK青い海の少女	2,800円
伝説のオウガバトル	2,900円
トアー精霊王紀伝	2,800円
峠キング2	1,800円
慟哭(どうこく)そして	5,900円
闘神伝URA	1,800円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ときめきメモリアルDX	2,900円
ときめも彩のラブソング	5,200円
ときメモ対戦ぱずる玉	3,800円
ときメモとっかえ玉	2,900円
ときメモ虹色の青春	3,900円
ときめも藤崎	2,600円
同級生2	5,900円
ドドンパチ	4,900円
ドラゴンフォースⅡ	5,200円
ドンパチ	2,800円
ナイツ	1,900円
七つ風の島物語(初)	3,800円
南方珀堂登場	1,800円
ネクストキング(限)	6,500円
野々村病院の人々	5,900円
バーチャファイターⅡ	1,900円
バーチャファイタリミックス	900円
バーチャファイターキッズ	1,800円
バーチャフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャロン	1,900円
バーニングレンジャー	5,200円
バイオハザード	4,000円
バトルガレッガ	4,900円
バトルモンスターズ	1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース(限)	3,800円
パワードリフト	3,400円
パンツアドラグーンRPG	5,900円
Piaキャロット(初)	6,100円
百物語	6,100円
ビクトリーゴール	900円
美少女花札秘湯恋物語	5,000円
ピンボールグラフティー	1,800円
ファーランドサーガ(初)	5,900円
ファイターズHダイナマイト (RAM付)	3,900円
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,900円
ファイターズメガミックス	2,900円
ファイティングバイパース	1,800円
ファイプロ外伝	900円
ファインドラブ	4,300円
ファンタシスターコレクション	4,300円
ファンタズム	5,800円
フェーダリメイク	3,800円
フォトジェニック(初)	5,900円
プリクラ大作戦	1,800円
プリティサミーⅡ	5,800円
プリンセスクエスト(初)	5,300円

プリンセスクラウン	5,000円
ぷよぷよSUN	3,900円
ぷよぷよダンジョン	5,200円
ブルーブレーカ(初)	4,900円
プロ野球チームも作ろう	5,000円
ペブルビーチゴルフ	1,800円
ポリスノーツ(初限)	4,800円
ボンバーマンファイト	3,900円
マーブルスーパーヒーロー	4,900円
街	5,000円
魔法学園ルナ(初限)	3,800円
マリア君たちが…	4,900円
マリーのアトリエ(ポスター有)	5,000円
マンクスTT	2,900円
ミニ四馬区SF（初限）	4,900円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルスラッグ	5,000円
メルティランサー限定版	5,900円
桃太郎道中記	5,900円
モンスタースライダー	2,800円
悠久幻想曲	3,900円
悠久幻想曲2	5,200円
悠久の小箱	2,700円
優駿クラシックロード	3,900円
ラストブロンクス	2,800円
ラングリッサ4	4,900円
ラングリッサ4(SP)	5,800円
ラングリッサDE	5,700円
リアルサウンド	2,800円
リアルバウト餓狼S (RAM)	6,500円
リグロードサーガ	900円
リグロードサーガ2	1,900円
リフレンラブ(初)	4,800円
リンクルリバーストーリー	1,800円
ルル	1,800円
ルナMPEG版	4,800円
レイヤーセレクションⅡ	3,900円
レースドライビング	2,800円
ロンド輪舞曲	4,800円
わくわく7 (RAM付)	3,900円
ワールド大戦略作戦ファイル	1,900円
WARA² WARS	3,900円
ワールドヒーローズP	3,800円

サターン周辺機器

サターン本体	18,500円
ツインスティック	2,900円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJXS3 (S付)	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
コードレスパッド	2,500円
コードレスPセット	3,800円
ツインオペレータ	15,800円
サタンコントロールパット	2,200円
パワーメモリ	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
マルチコントローラ	2,900円
マウスパット	800円
バーチャスティック（新）	4,700円
サンキョーFF ST	2,000円
ジョイパッドAI	3,300円
ジョイパッドDX	1,500円

メガドライブソフト

蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
エグザイル	1,800円
エターナルチャンピオンズ	1,800円
オーサムポッサム	800円
ギャラクシーフォースⅡ	1,000円
キングコロッサス	500円
サンダーフォースⅢ	1,800円
サンダーフォースⅣ	1,000円
三国志Ⅱ	1,800円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望Ⅱ	900円
シャドーオブザビースト	800円
雀皇登竜門	900円
スティールタロンズ	500円
セーラームーン	1,800円
ソニックⅢ	1,800円
ソーサルキングダム	2,800円
タントアール	1,800円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
忍者武雷伝説	500円
パチンコクーニャン	800円
ピットファイター	1,800円
ファステストⅠ	500円
ファンタシースターⅣ	1,800円
ブルーアルマナック	1,800円
ペーパーボーイ	1,800円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マスターオブモンスター	800円
まじかるハット	300円
メガロマニア	2,800円
ランパート	900円
乱世の覇者	1,800円
ロードブラスターズ	1,000円
ロケットナイトアドベンチャー	1,800円

MDスポーツソフト

RBI4ベースボール	500円
ジョーモンタナフットボール	300円
ジョーモンタナフットボールⅡ	300円
TELTELスタジアム	500円
デビスカップ	800円
ドリームチームUSA	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフⅡ	800円
プロフットボール	300円
ペブルビーチの波涛	1,800円
マスターズゴルフ	800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

S-01（MD1用）	2,500円
S-02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ビデオ入力コードⅠ	800円
ACアダプターⅡ	1,200円
セガタップ	500円
RF Ⅰ	1,000円
RF Ⅱ	1,000円

メガCDソフト

アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	1,800円
アフターバーナーⅢ	1,800円
アルシャーク	1,800円
AX101	1,800円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
クイズスクランブル	500円
元朝秘史（ジンギスカン）CD	900円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,500円
ジャガーXJ	1,800円
シャドーラン	3,800円
シュバルツシルト	2,000円
シルキーリップ	2,000円
雀豪ワールドカップ	1,800円
スターブレード	1,800円
戦国伝承	1,800円
Dカントリークラブ	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	900円
デパステイター	900円
天下布武	900円
ナイトトラップ	1,800円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	1,800円
Vay CD	1,800円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
ブラックホールアサルト	300円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ヘビーノバ	500円
マイクロコズム	1,800円
惑星ウッドストック	100円

GGソフト

ああ播磨灘	300円
犬だいすき	800円
イチダントアール	2,000円
ウィンブルドン	1,500円
ウディーポップ	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
怪盗セイントテール	2,300円
鬼神童子	2,800円
ギアスタジアム平成版	1,500円
ギャンブルパニック	2,300円
クイズギアーファイト	2,300円
好牌Ⅰ	1,000円
コカコーラキッズ	1,800円
コラムス	1,500円
サイキックワールド	2,000円
斬ギア	1,500円
シャイニングフォース外伝	2,800円
シルバンテール	2,800円
Jリーグサッカー	800円
GGリーグ'93	800円
スーパー桃太郎電鉄3	2,800円
セイラームーン	1,500円
ソニックドリフトⅡ	2,300円
ソニックラビリンス	2,800円
ソニック&テイルスⅡ	2,300円
タントアール	2,300円
ダンクキッズ	1,800円
チャックロック	1,500円
テイルスの冒険	2,800円
ドッジ弾平	800円
ドラえもん	800円
野茂ワールドベースボール	800円
ハイパープロ野球	800円
パズルボブル	2,300円
ひょうたん島	800円
プロ野球ツインリーグ	1,500円
バーチャファイターミニ	2,300円
バクバクアニマル	2,300円
ぷよぷよ通	2,300円
マクドナルド	2,000円
マジカルポピルス	800円
魔導物語1～3	各2,800円
ミッキーマウスⅡ	2,000円
モータルコンバット	2,000円
ルナさんぽする学園	2,800円
レミングス	2,000円
ロイヤルストーン	2,800円
ワールドダービー	1,800円
ワギャンランド	2,000円

GG周辺機器

AVケーブル	800円
カーアンテナ	1,000円
パワーバッテリー（電源付き）	4,800円
パワーバッテリー	4,100円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

申し込み方法

電話の場合
受付時間は**AM10:00～PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6：00～8：00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行 東京駅前支店 当座0415749 (有)サンタ**に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3～5日かかります

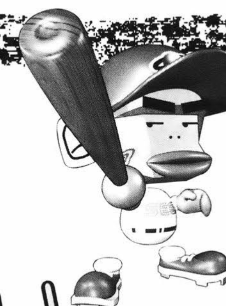
④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4～10日かかります

郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ

（注意）代金に必ず消費税を加えて下さい

「プロ野球チームもつくろう！」

えきさいてぃんぐスタジアム vol.1



祝!! 「野球つく」ファンのためのコーナー開設!!

祝・プロ野球ペナントレース開幕!! さっそく、現実の野球のほうは盛り上がっちゃってますねぇ。今年１年、どんなドラマが待ち受けているのかと思うと、も～たまらんっす。そんでもってみなさん、開幕戦に刺激されて、最近ちょっと進んでなかった「野球つく」、遊んでるんじゃないっすか？ 自分の家で、ひと足先にドラマ作っちゃったりして、今年はうちが優勝だぁ!! な～んて楽しんだりして、いいじゃないですかぁ。サタマガでは、そんな野球に魅せられ「野球つく」で遊んでる人たちを応援しちゃいます!! ファンのための「野球つく」ページ。今週から隔週で盛り上げていきますんで、応援よろしく!!

ウラ技発見 いきなりエンディングが見られる！

さぁて、今週もウラ技発見だ。タイトル前に出てくる“つくろう”ロゴのところで、下のコマンドを入力すると、いきなりエンディングが見られちゃうぞ！ チェック!!

なんにも進んでいないチームなので、結果は散々……。

ムービー ～X・Y・X・X・Y・Z・A・B・L
スタッフロール ～X・X・X・Y・Y・Y・Z・Z・A

やっきゅんコーチの「野球つく」Q&Aコーナー

なに悩んでンの？ あっ、ぼくやっきゅん。みんなの悩みを解消するために雇われたコーチなのねん。わかんないことがあったら、どんどんぼくに聞いてほしいのだ。さ～て、さっそくいくぞ！

●このゲームで経験値は、なにを意味するんですか？
（埼玉県／ホリＰ）

経験値っていうのは、各能力のレベルを上げるのに必要なものなのだ。たとえば、巧打力のレベルを上げるには、打撃関連の練習をして巧打力の経験値を稼がなくちゃいけないの。そして、その経験値がある一定値を越えたとき、はじめて能力に影響する巧打力のレベルが上がるのだ。わかったかな？

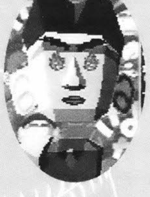
●人気がなくなったグッズって、また人気が復活したりするんですか？
（奈良県／あべのせ～め～）

ある条件がそろうと、全部のグッズの売れ行きが回復するのだ。でも、くわしいことはぼく聞いてないの。今度、ちゃんと調べておくよ。

ほかにも、なにか知らないことやわからないことがあったら、ぼくに聞いてねん。

開発者からの挑戦状!?

当コーナー開設にあたって、開発者からの激励のコメントと自慢のチームのパスワードをいただいたぞ。「野球つく」を知りつくした開発者に君は勝てるか？



今回サタマガ誌上で「野球つく」コーナーを開催していただけると聞き、開発スタッフ一同喜んでおります。これも支持してくれたみなさまのおかげです。パスワード対戦などでこのコーナーが盛り上がり、これからも末永く「野球つく」を遊んでいただけたら幸いです。楽しんだ感想や意見を待っています。今後もよろしく！

ディレクター
瀬川隆哉 氏

O	O	M	ら	C	み	ゆ	こ	て	ら	G	か	ん	ら	O	N	B
も	そ	A	な	ゆ	J	も	J	と	の	た	J	ふ	N	も	G	G
や	ぬ	め	ふ	G	へ	K	R	A	ん	L	J	を	H	G	R	H
ら	N	F	ふ	ん	ろ	れ	し	め	M	む	い	ろ	K	い	J	F
よ	ら	C	れ	ほ	さ	に	こ	つ	R	O	ふ	A	H	や	う	く
は	L	の	る	け	な	ほ	く	す	F	H	め	ほ	に	い	D	も

走攻守にバランスのとれたチーム作りを目指しました。どこをとってもここが穴だ、というところはないはずです。強いて言えば、つくろう選手の肩がやや弱いのと、内野陣の長打力不足かな？ 投手は、自分の好みで集めてみました。まあ、つくろう選手の顔を見て、こんなのも作れるんだ、と笑ってやってください。

企画
北川慶明 氏

ろ	P	O	ら	う	I	ゆ	か	と	C	か	し	ん	う	あ	J	み
ち	ち	む	し	め	ろ	ふ	る	ゆ	は	た	J	み	N	も	も	J
G	て	あ	み	D	る	ひ	C	し	P	こ	む	M	る	I	R	K
れ	の	I	け	H	す	か	へ	つ	B	る	D	N	か	く	ひ	M
を	も	Q	L	く	ら	こ	M	ほ	に	か	む	F	そ	わ	き	B
ら	ひ	よ	E	ち	ま	ほ	つ	そ	M	N	F	に	H	か	れ	P

この度は「野球つく」コーナーを設けていただいてありがとうございます。開発の中では最弱を誇る私ですが、長嶋監督率いる日本ハムを、引退させた落合野手コーチの指導のもとでビシビシ鍛えた選手が、パ・リーグをかきまわしています。といってもホントは弱いのですが……。ぜひお手合わせをお願いします。

デザイナー
佐藤勝彦 氏

ん	い	へ	C	た	た	も	か	い	I	を	R	ん	ら	み	E	し
ち	C	た	N	す	D	ま	J	や	さ	み	わ	ね	れ	む	も	J
も	て	C	R	つ	ら	M	ひ	れ	ん	L	N	ろ	H	や	Q	ら
み	の	そ	に	B	ろ	あ	み	つ	み	む	B	L	K	い	K	F
よ	ろ	ほ	B	Q	け	た	や	P	を	な	A	A	H	や	う	く
れ	け	つ	D	に	つ	に	ん	ね	N	J	J	H	H	H	O	お

（社）日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

こんなコーナーを企画中!!

“えきさいてぃんぐスタジアム”では、「野球つく」が好きだぁっていう人たちに楽しく読んでもらうために、いろいろな企画を検討中！　それらの企画に、多くの人に参加してほしいのだ。イラスト・感想なんでもいいし、ダメチームなんか作っちゃったりして、その悪戦ぶりを語っちゃうっていうのもアリだ。そして、7月頃には大きな大会も開催予定。豪華賞品を用意してるぜ!!

ほかにも、こんな企画をぜひやってぇとか、もし「野球つく2」があるなら、こんなのにしてぇとか、そういう意見も募集中なのだ。ハガキ待ってるよ!!

みんなの応募待ってるよ!!

イラスト・感想何でもアリ!!

「野球つく」に関する経験談はもちろん、実際の野球に関することでもなんでもOK！　開幕戦を見てたら、なんでトレードした選手がいるんだろう？　あっ、それ「野球つく」だった、とか。イラストも募集するぞ!!

ダメチームもつくろう!?

このゲームをプレイする人は普通何年目ぐらいで初優勝するのだろうか。私のチームは9年目にしてやっと念願の初優勝をむかえた。その軌跡を振り返ると……。

どうせなら弱小チームを最強チームにしてやろうと思い、今一番弱いチームはどこだ？と分析したところ、阪神かな……という結論になり(阪神ファンの皆さんゴメンナサイ)名前を「ダイナマイツ」に変更してスタート。1年目は不発のダイナマイツ打線。いまに見ていろ、メガトン級の爆発を起こしてやる、と決意するも、7年目までは毎年逆マジック点灯でビリまっしぐら。所持金も一時は200万円台になり月末の決算はドキドキもん。いやね、原因はわかっているんですよ。評価よりも名前や顔で選手をそろえていったからなんだよね。でも犬や宇宙人やロボットばかりのチームがあってもいいじゃない？強いチームをつくるだけが「野球つく」の楽しみかたじゃない！

ということでダメチーム、変わりダネチームを大募集！　チームデータをサターン用FDもしくはパワーメモリーに記録して送ってね。データはかならずバックアップをとっておくように！　パワーメモリーは当コーナー終了次第返送するので安心してね。一番おもしろかった方にはご希望のサターンソフトを1本プレゼント！　たくさんの応募お待ちしてま〜す！

かおつく似顔絵コンテスト開催

おなじみの“つくろう選手”で、いろんな顔を作ってきてほしいのだ。好きな芸能人でもいいし、そのほかのスポーツ選手、そのほか有名人など、みんなが作ってくれた似顔絵で、コンテストを開催しちゃうぞ!!

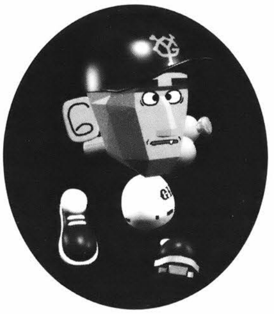
応募方法は、顔のかたちのパーツ番号を、りんかくから順番にめがねまで書いてくれ。もし、ウラ技でパーツを増やしていたら、そのこともちゃんと書くこと。さらに、各パーツのいろの指定も忘れずにね！　あと、その似顔絵が誰のものなのかも。優秀作品には賞品を出す予定なので、みんながんばってくれ!!

こんなのとか

せがた三四郎……ちょっときれいすぎて迫力に欠けるかも。とりあえず雰囲気が出ていればOKなので送って！

こちらは結構イケてるかなぁ。ヒントは最近の映画。『Mr.ビーン』のローワン・アトキンソン……ダメ？

こんなのとか

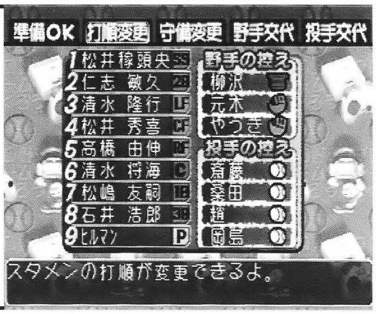


サタマガ主催パスワード対戦近日開幕!!

1998年4月3日、セ・リーグペナントレース開幕。同4月4日、パ・リーグペナントレース開幕。しかし、本当の戦いはこれからだ……。

というわけで、パスワードを使った大会を7月ごろに開催予定!!　ルールとか対戦形式など、細かいことはまだ未定。詳しいことは、近日中に告知していくんで見逃すな!!

「首を洗って待っとけ……」



すべてのあて先はこちら!!

このページの各コーナーへの投稿は、右の住所まで送ってね。そうそう、自分の名前とか住所とかも忘れずに。今ならコーナーがはじまったばかりで競争率が低いから、掲載の可能性は高いぞ!!　今がチャ〜ンス!!

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「野球つく
えきさいてぃんぐスタジアム」
○○○○○係まで

ここ数年間プロ野球から遠ざかっていましたが、「野球つく」をプレイしてからまた興味が湧いてきました。ゲーム中の選手の実際の活躍が気になるところ。右は当コーナー担当の顔に似せたもの。のび太君並のド近眼です。(泰蔵)

4月8日現在、巨人やったぜ5連勝!!　逆転のできる巨人は、はっきりいって強い!!　でも、心配なのは松井。この本が出るころには、HR打ってるよね……。っていう奴が、このコーナーの担当ライターよ。よろしくねん。(大戸島)

ガングリフォンⅡ 日本外人部隊 広報課分室

GUNGRIFFON Ⅱ

「ガングリフォンⅡ」も気がつけば発売日まで1週間たらず。このコーナーも気がつけば連載4回目。今回も、白熱の入れ込み情報をお届けしよう。

ガングリフォン世界動乱歴史序説　第4回講座

巨大国家、中国の混乱――クーデター<第一部>

長引く戦争は中国内外を歪ませていた。中国の圧力によりAPCに加盟させられていたモンゴルが、敵対勢力であったPEUに加盟することにより独立を勝ち取ったのである。

だが、APCに加盟することでロシアからの独立をはかっていたシベリア共同体の試みは失敗に終った。

また、モンゴルの独立に促されたチベット自治区は蜂起したが、多大な出血を受けただけで失敗に終った。

戦争の長期化は経済の混乱（生産物資の不足・商品の運送困難など）を招き、中国の国家経済を破産寸前にまで追込んだのである。

中国の退潮を見てとったベトナムは、懲罰・報復的な侵攻を行った。

中国は南京軍管区の第12集団軍および日本外人部隊第2空中機動師団の活躍によりベトナム軍を撃退することには成功するが、国土は多大な被害を受けてしまう。これは、すでに経済の発達が終了し、比較的平和であった南方の沿岸地域の人々に、戦争が身近で家族・財産を失わせることを教えた。

しかし、すでに祖国を戦場と化していた東北三省は、経済停滞から脱却し発展するためにもこの戦争を勝ち抜き、市場を得なければならなかった。戦争継続は絶対だったのである。

巨大な国家、中国は2つに割れ、南方の沿岸地域の和平派はクーデターを画策する。

戦争を終了させるだけであるならば、何もクーデターではなく、いくらでも打つ手はあったはずである。実際、民主化が進んでいた香港を中心とする広州軍派は、香港を首都とする分離独立を模索していた。

だが、この国は三国志の国であった。

和平派のリーダーであった南京軍管区は、首都北京を占領し中国を手に入れた後に終戦させることを選んだのである。

当初より戦争には反対（というよりも、消極的と表現したほうが正しい）であった日本政府は、少しでも早く戦いを終らせることを望み、和平派のクーデター軍派に与することを決めたが、失敗したときの事態を考え、安全策として第103機甲師団（※）のみの単独作戦という方法を考え出した。

※当時、第103機甲師団は万里の長城攻防戦で戦力を消耗させ、北京郊外で再編成を行っていた。

＜次号に続く＞

ガングリフォン世界動乱史年表

2003年	PEU（汎ヨーロッパ連合）設立
2005年	AFTA（アメリカ自由貿易協定）締結
2006年	OAU（アフリカ統一機構）拡大
2008年	APC（アジア太平洋共同体）結成
2010年	日本外人部隊創設
2012年6月16日	HIGH-MACSプロトタイプ、座間研究所でロールアウト
2014年3月18日	第501機動対戦車中隊、北海道東千歳にて創設
2015年2月9日	APC軍、リビア砂漠で演習中のPEU軍に宣戦布告なしに攻撃を開始。第501機動対戦車中隊、APC軍のリビア侵攻の先鋒を務める。第504機動対戦車中隊、北海道東千歳にて創設
2月12日	第501機動対戦車中隊、シジバラーニの淡水化プラントの邦人救出作戦に投入される
2月14日	第501機動対戦車中隊、シジバラーニの淡水化プラントの邦人救出に成功。が、その間にAPC軍戦線は圧迫され、第101機甲師団はカッタラ窪地に追い込まれる。第501機動対戦車中隊は続いて第101機甲師団の援護に投入され、同師団の後退を助ける
2月23日	ロシア軍、ウクライナへ併合を目的として侵攻を開始。PEU加盟国内での戦いが始まり、北アフリカのPEU軍は大混乱となる
2月27日	エジプトのアレキサンドリア港からヨーロッパへ撤退中のPEU軍、APC軍の猛攻により、大損害を受ける。翌28日にAPCとPEUは停戦に合意
3月上旬	第501機動対戦車中隊、第1空中機動師団に編入される。ウクライナ、APCに対して援助を要請。ウクライナ国内でAPC軍とPEU軍衝突
4月10日	ウクライナ旧首都キエフをPEU軍が占領。ロシアのウラル山脈以東部分が独立を宣言。第一空中機動師団、ノボシビルスクへ転戦
4月20日	第502機動対戦車中隊、PEU軍の待ち伏せ攻撃にノボシビルスクで全滅。ノボシビルスク陥落
5月7日	コラ半島でAPC要人を乗せた航空機事故が発生。要人救出に第502機動対戦車中隊、急遽再編成のうえ、即時投入される
5月15日	ウランバートル東南100キロでAPC・PEU両軍激突し、APC軍の敗北に終る。モンゴルは独立のうえ、PEU加盟を宣言
5月下旬	第503機動対戦車中隊、チベットのAPCからの独立阻止、ベトナム軍の北進阻止に投入される
5月30日	第501機動対戦車中隊、長城京包線防衛戦において壊滅
6月3日	第502機動対戦車中隊、内蒙古自治区のロケット基地に残された核弾頭回収に投入される
7月14日	中国で内戦勃発。第503機動対戦車中隊、反乱した第103機甲師団へ攻撃を敢行

ガングリⅡスタッフのコレを読め！　『新世紀日米大戦』の巻　by S永

いつも日本人は「自衛隊とは何なのか？」という疑問にいつも自問自答するか、あるいは無視し続けるかで自衛隊に関して一致した見解はない。外国からは簡単に“軍隊”と呼ばれるだけである。こういう意識の不一致は埋まることはないのだろうか？「新世紀日米大戦」シリーズは現在まで4巻が刊行され、少々の遊びを加えられつつ、それら日本に関わる様々な問題を提起し続ける。

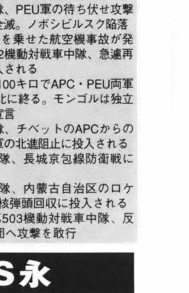
日本は家事ロボットが各家庭にさえ普及したハイテク社会と化したが、少子高齢化などのせいで経済的には失敗し、大陸での資源紛争にハイテク武装した自衛隊を介入させる。ところで、著者はわざわざ冗談めかしてこれらのハイテク兵器群を描いているのだが、ロボット兵器、レールガンや外人部隊の実現は笑ってすませられるものだろうか？

現実には自衛隊は地雷処理用のロボット（人型との発表はない。念のため）の試作を進めており、陣地警備の機能まで付加すると発表している。一方、アメリカでは無人ステルス攻撃機の研究が始まり、レールガン実現の障害は電力供給方法のみである。疑問は続く。日本人は将来はここまで政治的に無能でないと言い切れるだろうか？朝鮮・中国問題がなくなれば、日米安保はどうなり、その結果として何が起きるだろう？

架空の時代における日本人のアイデンティティを描き切ることが架空戦記をヒットさせるために重要な点だと私は考えている。

2015年になったら日本人はどう変わり、何をしているだろうか？　現在は仮想にすぎないが、もうそんなに遠い日の話しではない。

「新世紀日米大戦」
大石　英司　著
（中央公論社　刊）



© 1998 GAME ARTS/ESP

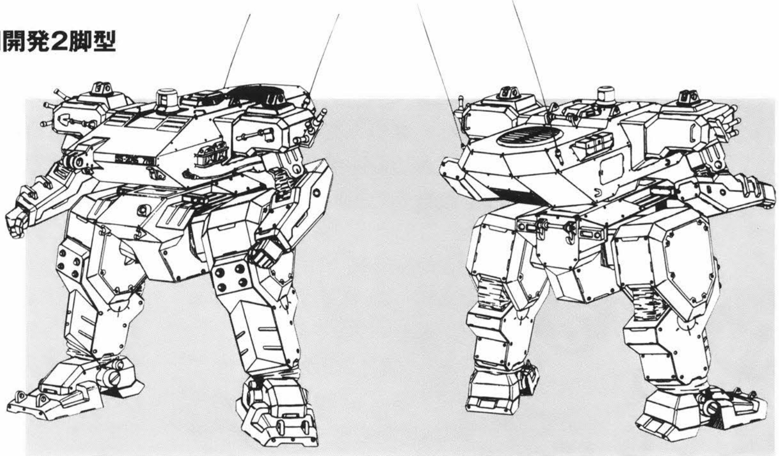
★この作品はフィクションであり、実在の組織・団体・個人等にはいっさい関係ありません。

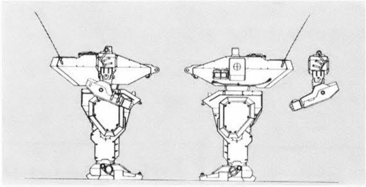
JPN.FL 広報課公認！

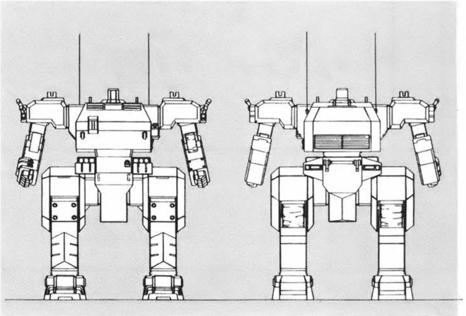
ガングリフォンⅡ 機体設定紹介

JPN.FL広報課分室室長
小川陽平責任編集

9式装甲歩行戦闘車
小松製作所/キャデラック・ゲージ社共同開発2脚型







米軍のAWGSプロジェクトに触発されて開始された日本のAWGS計画「SHプロジェクト」は自衛隊の慣例とは異なる複数企業による一般競作試作で幕を開けた。

2脚タイプに関しては、全部で5社から試作機がエントリーされ、最終的に採用されたのが、小松製作所／キャデラック・ゲージ社の共同開発の機体であった。

この機体は米軍のAWGSプロジェクトに敗れたキャデラック・ゲージ社のものを、小松製作所が改良したものであり、各種パーツなどは主要国産メーカーのものに換装されている。

主武装は米軍のM16と同じくM55LRF（低反動型）120mm滑腔砲で、胸部右に取り付けたダンパーアームにより前方30度の限定射界ではあるが発射可能となっている。この他に、アメリカ製KEM、GAU-8A30mmガトリング砲などを装備できるのも同じである。ただし、M16と違い、固定武装はない。

FCSセンサー系は、2軸安定化されたパッシブ式ＩＲ暗視装置で、全武装の全天候時の射撃を可能とし、M55LRF120mm滑腔砲以外の行進間射撃を可能としている。

戦闘重量25tの車体は全面的にスペースドアーマーを取り入れたアルミ装甲材の全溶接構造で、前面装甲には複合装甲材を使用している。

脚・腕の駆動には、ロータリーターボディーゼルで発電機を稼働させ行う電動システムを採用している。

部隊配備は2010年10月に創設された日本外人部隊の機甲偵察中隊の斥候小隊に行われた。また、14年に新設された第1空中機動師団の空中強襲普通科連隊の対戦車小隊にも配備されている。

ガングリⅡスタッフ入れ込みコラム
私とKa-50 ホーカム

by 原田 修

前作「ガングリフォン」の開発が終わりに近づいた時点で誰もが考え、漠然と思い描いた案――「現用兵器で戦いたい」

2作目にして現用兵器が操作できるミッションが追加され、戦車やヘリで思いのままに遊べるようになったのは大変喜ばしい。

そして今、敵にまわすとやっかいで、ブンブンうるさいあのヘリが、自分で操作できる！

中でもKa-50の火力は素晴らしく、よたよた歩くＡＷＧＳをＭＧでチクチク狙い撃ちして、あっというまに火ダルマになる様を見るのはなんとも言えず楽しい（注：私はアブない人間ではありません）。対戦モードで使うのもまたよい。相手頭上にピッタリくっつけば、相手はなかなかこちらに反撃できない。そしてオフェンス側になったら、すかさずPRをブリブリ撃ち込んで相手をキリキリ舞いさせる――。二重ロータ。角ばったデザイン。蝶のように舞い、蜂のように刺す。嗚呼、なんと素晴らしい。それはちょうど、しょっぱいオカズだけでご飯が何膳でもすすむかのごとくに。

Ka-50だけで製品にしても良いぐらいだ。そんなわけで、Ka-50から白煙とともにＡＴＭが打ち出され、ヘリがキリキリと落ちていく様をイメージし、思わず、あるシナリオミッション後半で、そのような設定をしてしまいました。そのミッションで思わず声をあげた人、ごめんなさい。リプレイモードで見ると、カッコイイですよ。

ゲーム アーツの必殺バランス調整人の頭。オールドゲームとMSXをこよなく愛する。ゲーム アーツを昔から知っている人には、“サム”といったほうピンとくるかな？

JPN.FL 広報課分室 便り

「ガングリフォンⅡ」開発スタッフが、がんがん登場する「日本外人部隊広報課分室」。当広報課分室宛てに、皆さんのお便り大募集中！スタッフへの質問等なんでもＯＫ。投稿者にはゲーム アーツ様のご厚意により、写真のHIGH-MACSジャケットを２名様にプレゼント！ALPHA社製のCWU-45にオリジナルの第501機動対戦車中隊記章などを装着した狂おしいほどの逸品だ。コーナー終了時まで（５月中頃終了予定？）にお便りを送っていただいた方々の中から当選者を選抜予定。今後とも熱いお便り待望！

シビれる！

プレゼント!!

お便りの宛先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
セガサターンマガジン『ガングリフォンⅡ
日本外人部隊広報課分室』まで

桜井智のハートにメッセージ

Vol.15

みなさーん、お花見は楽しみましたかー。私は、無事にお芝居の本番も終わったことだし(観に来てくださったみなさん、本当にありがとうございました。楽しんでいただけたでしょうか)、桜でも眺めに行きたいなーっと思っているところです。早いところでは、もう散っているのかなー……。大きな公園にお弁当持っていくのもいいですねー。本当……春ですね！

そう、4月2日からbay fmで毎週木曜日12:00から16:00までの4時間生放送番組を持たせていただいているんです。その名も「桜井智のマリブ・マジカルパッセージ」。皆さんもう聴いていただけましたかー？　いやー、生放送のレギュラーは、今までなかったし、しかもいきなり4時間の生！！！　初日なんて、こんなキンチョー久々ーっというほどのキンチョー感でした。でも、これも半分は慣れなのかなーと思いながら、気長ーにがんばっていこうと思ってます。ぜひ、みなさんもFAXで番組に参加してくださいねー。たくさんのFAXお待ちしてまーす。あっ、そうそう！　bay fmが受信できない地域にお住まいの方には、有線放送をおすすめしまーす。スリリングな生放送、一緒にキンチョーしませんか。(笑)

お便りのあて先は……

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「桜井智のハートにメッセージ」係

智ちゃんへのメッセージ、お待ちしています。

イラスト／橋本　遊

さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型
'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　今年の1月に上演された、桜井智主演のミュージカル「Jitterbug(ジルバ)」のビデオ・LDが、4月22日に発売されます。舞台の模様はもちろん、稽古風景やインタビューなども収録。まだ、朝倉薫演劇団の舞台を観に行ったことがない方は、この機会に女優・桜井智を体験してみてはいかが？　価格は税込6,825円。

※竹本泉先生へのお便りは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「竹本泉のいろいろのーと」係まで。

コミックサターン 第19回

◇情熱セガサタン◇

おおひなたごう

最新刊『おやつ』（秋田書店）5／15発売予定。買うべし！

おおひなたごう
『週刊少年チャンピオン』『ＴＶブロス』などで活躍中。「これをきっかけにサターン買おうかなぁ〜」という最近引越したばかりのおおひなたさんに応援のお便りを。あて先は編集部「情熱セガサターン係」まで。

街の掲示板

周りにやりこんだ友達がいなくて寂しい思いをしている欲求不満のキミたちが、この掲示板を盛り上げるのだ！　集え同志よ、エーロ・エロス！　自称「街バカ」のウメとTETSUの2人がお送りします。

チンチコーレ！「街」

※チンチコーレ　……　祝福、賛成の意

今週の特集
ギャラリー道玄坂

ウメ ■チンチコール！
TETSU■なによ、いきなり。恥ずかしい。
ウメ ■ツレないなぁ。気ィ利かせてよ。モノクロページでも明るくいこうぜ！
TETSU■今週は早速イラスト特集なワケ？
ウメ ■おう、早くもこんなにハガキがっ！　なーんちて、実はLPコーナーに届いていたヤツを分けてもらったんだけど。
TETSU■はぁ、そうなんだ。掲示板へのハガキは届いているん？
ウメ ■うん、続々と各コーナーに来ているよ。やっぱり始めて正解だったね。
TETSU■文字ネタだけでも紹介しようぜ。

●「実写ゲームに名作はない」を見事に覆したゲームだと思う。作り手の苦労がうかがえた。　（岐阜県・岐阜の星）

TETSU■実写系ではホント久々に面白いゲームなんじゃないかい？　「街」って。
ウメ ■オレはメガCDの「ナイトトラップ」以来かな。あれも面白かったよね。
TETSU■今の読者は知らねえや（笑）。

大賞

青森県・ぞう大巨神

ウメ ■これが今回の大賞なノデ。初めて見たとき、笑い転げたよオレは。
TETSU■これ、狙ってるネェ。美子と正志と月曜日の3人がワニと格闘して、木嵐プロデューサーにスカウトされて映画デビューするってヤツだよな。みんな、わかるかなぁ。
ウメ ■うん、正志の4日目PM03:10で、月曜日の頼みを聞いてあげると、正志と美子の両方がバッドエンドになっちゃうやつだよね。
TETSU■うむむ、なんて説明的な会話(笑)。にしても木嵐ってさ、オレ的にはかなりいい位置にいるキャラなんだよな。正志とか美子とかのストーリー中だと、バッドエンドに必ず絡んでくる三枚目じゃない。ところが市川の話の木嵐ってば、重要なキーマンでメチャカッコいい。ニヒルな微笑がいいよ(笑)。
ウメ ■市川の3日目PM00:50の、タクシーでの登場シーンとか決まってるよね。とても「これだ！」と同一人物とは思えない(笑)。

大阪府・片桐ひろお

ウメ「陽平くんと、彼の親友・青ムシですな」TETSU「親友なのか？」ウメ「青ムシから見ればそういうことなノデ」TETSU「陽平役の仲田さんって、今年で27歳だとさ」ウメ「美奈子役のさちよチャンは、1980年生まれ。9コも違うのにゲーム中では同級生とは！　すごいよね」

神奈川県・桜花かりん

TETSU「桂馬はファン多いなぁ」ウメ「個人ホームページとかもすごいネェ。今までの芸歴とか、サタマガよりも詳しく載ってたりするし」TETSU「こないだのインタビューに載せた芸歴も、ホンのごく一部だもんな」ウメ「リクエストも多いんで、もっと詳しい芸歴紹介でもやるかな」

神奈川県・あーやん

ウメ「いつもハガキをくれる、あーやんです」TETSU「正志もファンが多いよな。いい男だったな、草野さん」ウメ「うん、もう1回会いたいね。七曜会の全員集合イラストとかほしいね。すんげェマジメでさ、かっこいいのがいいな」TETSU「リクエストか？」ウメ「今なら即採用！」

江東区・左手ボーン！

ウメ「市川だよね。これは珍しい」TETSU「オレは市川のシナリオって好きだ」ウメ「クリエイターには評判いいよね。きっと、自分と照らし合わせて読んでるんだろうな」TETSU「ダンカン氏のインタビューも読みたいってリクエストも増えてるし」ウメ「ここまで来たら、やるしかっ!?」

今週の「街」ごっこ　題：オタク刑事

東京都・ウメ

とりあえず、桂馬のマネっつーことで。ホントは渋谷のセンター街入口で撮影したかったんだけどネェ。このコーナーでは、みなさまの投稿をお待ちしております。みんなも「街」の主人公になりきってみよう！

●このゲームを始めてから、雪印のコーヒー牛乳が手放せない。　（神奈川県・単勝万馬券）

TETSU■こういう人、多いなぁ。
ウメ ■渋谷中央警察署って500ccのが自販機で売ってるんだよな。すげぇ警察だよ(笑)。上の写真撮るときにオレも飲んだけど、甘くて飲みきれなかったよ。
TETSU■桂馬、カロリー過多だよ。あれでよくあんな体型保ってるもんだ（笑）。

●おばあちゃんは、陽平君が出るたびに「このコ、いい男ね～」と言います。面食いかなと思ったけれど、おじいちゃんを見て「やっぱり違うや」と思った。　（三重県・泉姫）

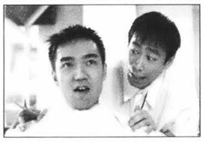
ウメ ■出た、LPコーナーの投稿女王・泉姫！　さっそく来たネェ。
TETSU■オチ的にもさすがな感じ、ウン。
ウメ ■1回目はこんなトコロですかね。
TETSU■ですな。ところでさ、今回のレイアウトなんだけど、イラスト解説の文字量が異様に多いんじゃないか？
ウメ ■ゴメン、まだあまり慣れてなくて(笑)。長い目で見てよ。

おたよりのあて先

投稿者の中から抽選で、好きな役者のサイン色紙をプレゼントします。　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「街の掲示板」係まで。

あの場所を教えて！②
美容室TRUE

正志の脅迫相手、内藤淳が勤務する美容院で、ゲーム中では2日目のAM10:50に登場する。お店の名前もゲームと同じだ。ガラス貼りの外観が特徴的で、歩道からお店を覗くと、カットされている客と思わず目が合ってしまう。動物園じゃないんだから、写真など撮らないように。



実はこの場所、正志役の草野さん直々に教えてもらいました。ありがとう！

DATA
（アクセス）井の頭通りをNHK方面へ。JR渋谷駅より、徒歩10分。　※取材は拒否されました。

今週のTIP
ラブホテル

篠田正志
10月11日　PM07:30

渋谷のラブホテル街は、円山町と言うべきかそれとも道玄坂と言うべきか？　これは渋谷を利用する者にとって永遠のテーマであろう。都会のド真ん中ということでどこも値段は若干高め。しかも外観はゴージャスでも中身は古いままというホテルもあるので、玄関だけで内装を見極めるのは非常に難しい。ライブハウスや話題のクラブもあるので、時間帯によってはかなり恥ずかしい思いをすることもある。

©CHUN SOFT

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

人気ゲーム2本を詳細データで大攻略 Vol.32

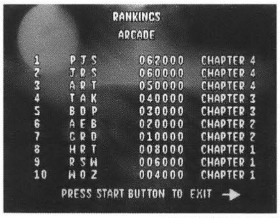
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

●セガ●発売中('98年３月26日発売)●5,800円●ガンシューティング●2人同時プレイ可能●バーチャガン対応

ハイスコアを目指すエージェントのために

上級者への4ヵ条

久しぶりに熱いガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。今回は、全分岐地点＆条件、全隠しアイテム出現地点、全研究員出現地点、全スコアリスト、そして登場するゾンビの詳細データ等を掲載する。これを参照にすべてのルートを楽しんでほしい。このゲームのハイスコアを狙ううえで重要な点をあげると、①頭を狙う。②黄金のカエルを取る。③ダメージを受けない。④全研究員の救出。の４点となる。詳しくは各カコミを見てほしい。ハイスコアを出すとエンディング後に良いことがあるかも!? 最高のエージェントを目指そう!!



初期ランキングの一番上にある62000点。もし、この点数を越えることができたならば、今までの「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」とは違った結末が待ち受けているかもしれない。

救出された研究員はステージクリア後にもボーナスとしてライフアップをしてくれる。研究員の少ない後半のステージでは貴重なライフの回復源だ。見逃すな。

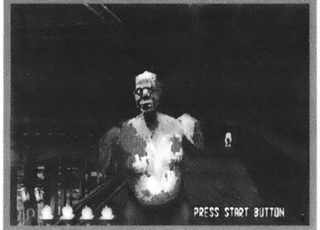
CHECK POINT①
頭を狙え！

エージェントの行く手を遮るゾンビ達を、ただ倒しているだけではスコアアップは望めない。できるだけゾンビの頭を狙い撃つように心がけてみよう。１匹ごとにかなりスコアの差が出てくるのだ。

ゾンビの頭を撃てば高得点をもらえるだけではなく、素早くゾンビを倒すこともできる。複数のゾンビに襲われた時なども、頭を撃てば素早く次のゾンビに対応することができるぞ。

CHECK POINT②
黄金のカエルを逃すな！

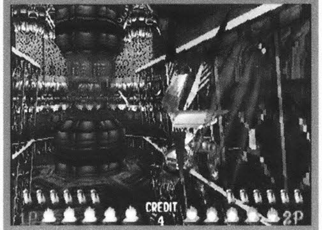
ステージの所々に隠されている数々のアイテム。ハイスコアを狙ううえで重要なのが黄金のカエル。このカエルを1匹撃つごとに、なんと1000点ものスコアを獲得できるぞ。



ほとんどがゾンビと同時に出現。どちらを優先させるかは場所によって様々。

CHECK POINT③
ダメージを受けるな！

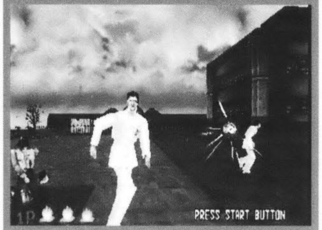
ライフが５つの時にライフアップをするとライフは増えないが、実はしっかりとスコアが増えている。これを早い段階から続けていくと、かなりのスコアアップになるぞ。



相手から攻撃を受けると、ライフだけではなくスコアも減少するのだ。

CHECK POINT④
全研究員を救出しろ！

ゾンビに襲われている研究員は、救出するとアイテムをくれるだけではなく、スコアも入る。しかも、自分の通ったルートの研究員をすべて助けると、あとでいいことが……。



研究員を撃ってしまうとライフ＆スコアを引かれてしまう。無事救出しよう。

スコアリスト

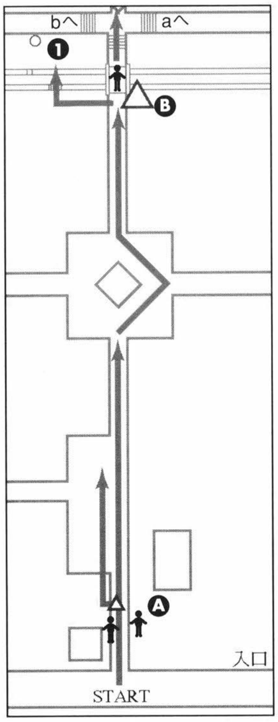
条件	スコア
ゾンビを倒す	80
ゾンビの頭を撃つ	120
ダメージを食らう	-100
研究員を救出する	400
研究員をゾンビに倒される	-100
研究員を撃ってしまう	-200
コインを撃つ	200
黄金のカエルを撃つ	1000
体力満タンの時のライフアップ	300
チャリオットを倒す	1500
ハングドマンを倒す	1500
ハーミットを倒す	1500
マジシャンを倒す	2500

©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998

STAGE1～3全分岐&アイテム&研究員マップ

STAGE1

分岐が数多く存在するステージ１。まず、Ａ地点のゾンビに襲われている２人の研究員。ここはステージ最初ながらかなりの難易度だ。右の研究員を助けてから左を撃つように。左を助けてからだと、助けられた左の研究員が画面を横切ってしまうため、右の研究員を助けにくくなってしまう。分岐で注意するのはＣ地点。２匹のサルゾウが攻撃してくるところだが、どちらを倒すかによって分岐するのだ。ルートのアイテムや研究員の数を考えて左のサルゾウを攻撃し、右の扉を進むルートを選択するといい。



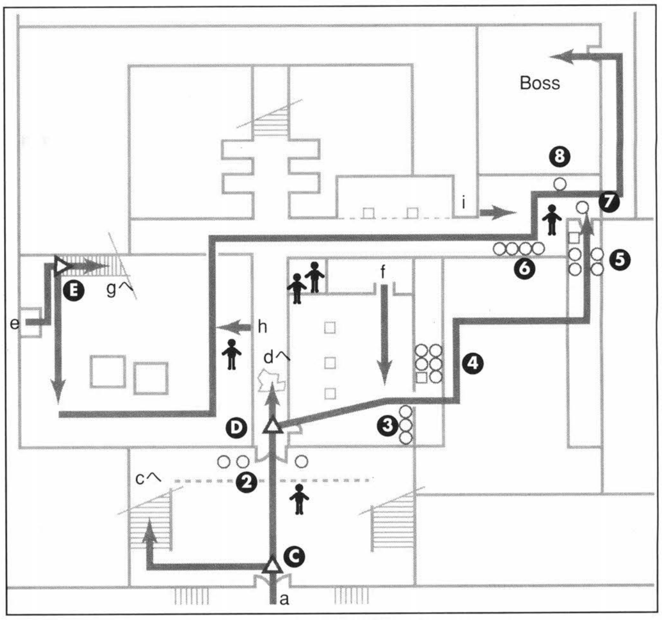
STAGE1-DATA

研究員：　12名
分岐ポイント：　７カ所
アイテム：　12個
うち
コイン：８枚　黄金カエル：２匹
救急箱：２箱

MAP-No.1 DATA

分岐ポイント：２
Ⓐ：左側の研究員を助ける→まっすぐ
　研究員を助けられない→ゆっくり進む
Ⓑ：研究員が下に落とされてしまう→地下へ
　それ以外の結果→直接館へ
アイテム数：１
❶：地下へ分岐したときのみ救急箱

①の救急箱の入った樽は、橋の上からでも撃つことができるが、救急箱は入っていない。



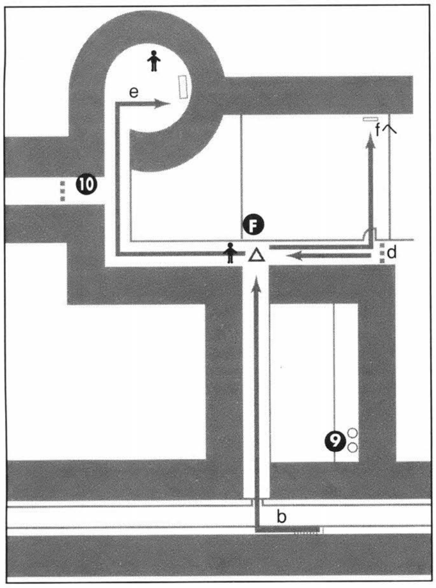
MAP-No.2 DATA

分岐ポイント：３
Ⓒ：左のサルゾウを撃つ
　→右のサルゾウを追い扉を進む
　右のサルゾウを撃つ
　→左のサルゾウを追い２階へ
Ⓓ：サイモンに攻撃される
　→穴へ落ち地下へ
　サイモンを倒す
　→先へ進む
Ⓔ：瓦礫を撃って壊す→階段を上がる
　その他の行動→遠回りをする

Ｄ地点の分岐でサイモンに落とされてしまった場合はＦ地点で研究員が出現しない。そのため分岐は起きない。

アイテム数：７
❷：壺の中にコイン
❸：壺の中にコイン
❹：壺の中にコイン
❺：壺か箱の中に黄金カエル
❻：左から３つ目の樽に救急箱
❼：樽の中にコイン
❽：樽の中にコイン

②の地点は分岐と重なり、２つのことをやらなくてはいけないため、コインを逃しやすい。コインを取るポイントは、最初に壺を破壊しておくこと。そうして、サルゾウを倒してから、出現したコインを取るようにすると、コインを逃す確率は減るだろう。

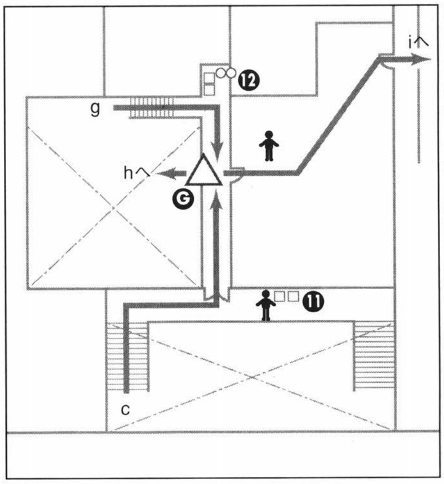


MAP-No.3 DATA

分岐ポイント：１
Ⓕ：研究員を救出→出口を教えてもらう
　研究員救出失敗→左の通路へ

アイテム数：２
❾：ドラム缶にコイン
❿：木箱に救急箱

⑩の救急箱を取るには、ゾンビを倒す前に救急箱を取ってしまうように心がけよう。先にゾンビを倒してしまうと、すぐに先に進んでしまい木箱を撃ち救急箱を取るひまがなくなってしまうぞ。もしゾンビが攻撃をしてきたら攻撃してきた手を撃てば多少の時間が稼げる。



MAP-No.4 DATA

分岐ポイント：１
Ⓖ：サイモンに攻撃される
　→左のルートへ落とされる
　サイモンを倒す
　→右のルートへ
アイテム数：２
⓫：小箱にコイン
⓬：小箱か壺に黄金カエル

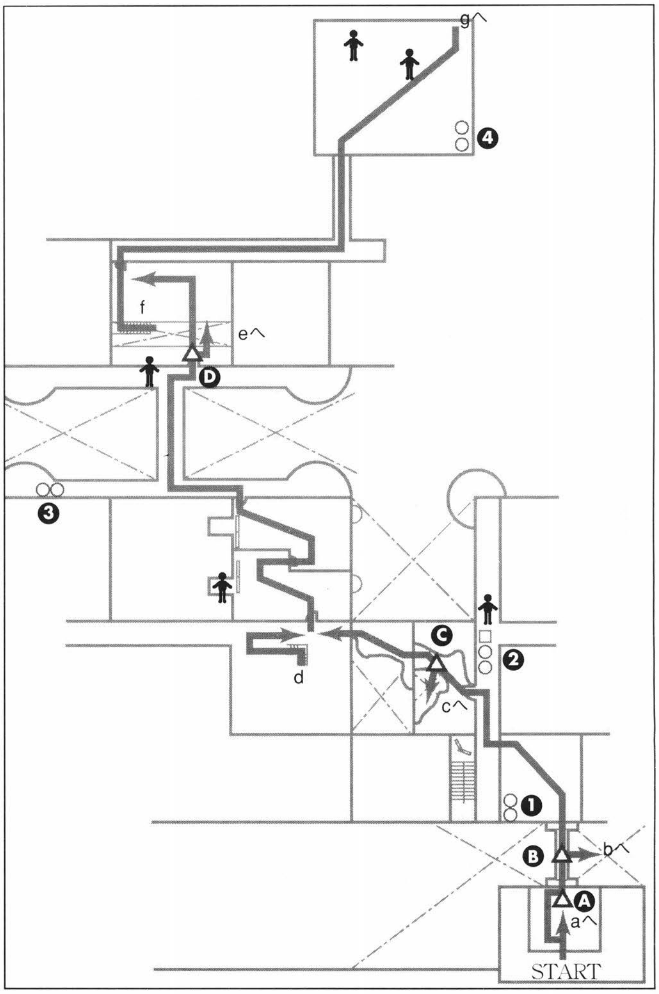
⑫のカエルは、扉を開けると襲ってくるサルゾウと次のゾンビの間に取るように。

STAGE2

ステージ２で研究員を一番多く助けられる分岐は２つある、まず最初の分岐地点Ａと、次の分岐地点Ｂだ。Ａ地点は分岐するのは簡単だが、その後の対処が難しく、ダメージを食らいやすい。Ｂ地点は分岐条件のパネルを撃つというのが難しいが、それさえクリアしてしまえばダメージを受けるところは存在しない。どちらを進んでもいいが自信があるなら、Ａ地点の分岐を使用しよう。こちらの方が出てくるゾンビの数が多く、点数も稼ぎやすくなっている。Ｄ地点の分岐ではパネルを撃たずに飛び降りる方を選ぼう。下の方がゾンビの出てくる合計数が多いが、どれも単体で出現するため頭を狙いやすい。

STAGE2-DATA

研究員：７名
分岐ポイント：４カ所
アイテム数：5個
うち
コイン：3枚　黄金カエル：１匹
救急箱：１箱



MAP-No.1 DATA

分岐ポイント：４

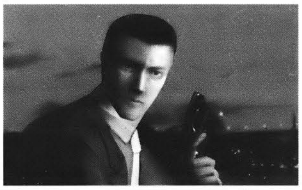
- Ａ：床の扉を３発撃つ→下の階へ
  それ以外の行動→そのまま進む
- Ｂ：パネルを撃ち矢印を下へ→下の階へ
  それ以外の行動→そのまま進む
- Ｃ：ベントリーに体当たりをされる→突き落とされる
  ベントリーを倒す→そのまま進む
- Ｄ：パネルを撃ち矢印を下へ→まっすぐ進む
  それ以外の行動→飛び降りて下の階へ

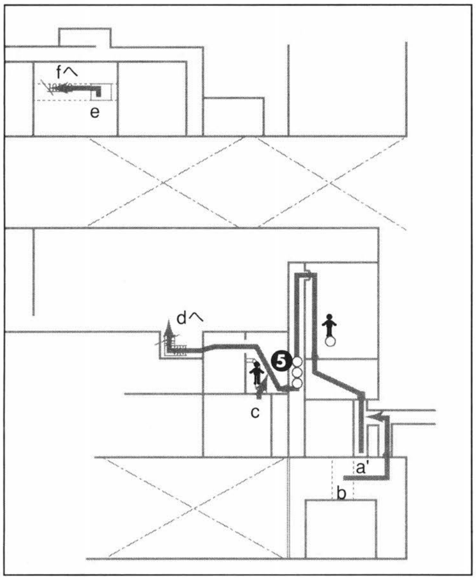
分岐地点Ｂ、Ｃで出現するパネルは、時間内ならば何度でも撃つことができる。そのため一気に２発撃ってしまうと元の状態に戻ってしまう。パネルの向きを変える時は１発撃ちで。

アイテム数：４

- ❶：壺の中にコイン
- ❷：壺と木箱のどちらかに救急箱
- ❸：壺の中にコイン
- ❹：樽の中に黄金カエル

①のコインは樽が見えた時に素早く撃ち込み、コインを取らないといけない。すぐに視点が上を向いてしまい、樽を撃つことができなくなってしまう。④の所は樽を持ったベントリーと一緒に後ろの樽も破壊し、カエルを取ろう。

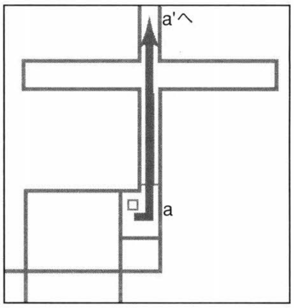




MAP-No.2 DATA

分岐ポイント：なし
アイテム数：1
❺：壺の中にコイン

このフロアは上のフロアから分岐してきた時のみに通ることになる。⑤の地点はゾンビが襲ってくるわけではないので、画面が止まらない。扉に入り壺が見えたら素早く撃ち込もう。ついでに奥をふらついているゾンビも撃っておこう。



MAP-No.3 DATA

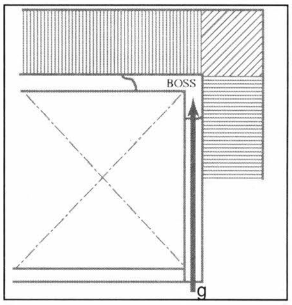
分岐ポイント：なし
アイテム数：なし

Ａ地点からの分岐ルート。下水道に飛び降りた時に下に見えるエビタンを撃っておかないと、着地と同時に攻撃されてしまう。

MAP-No.4 DATA

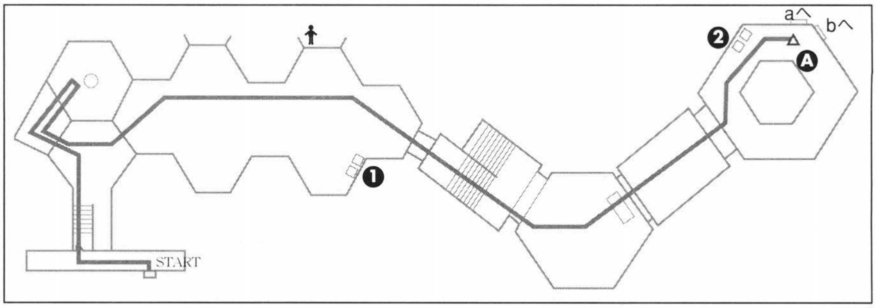
分岐ポイント：なし
アイテム数：なし

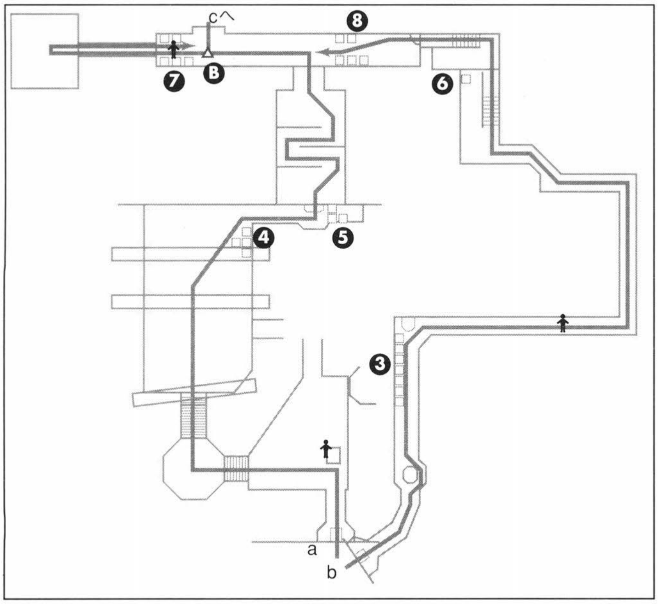
ボスと戦うテラス。ボス戦では回りのコウモリと一緒に、ボスの頭を撃っておくと、飛び回っているときに撃ち込むより得点が稼げる。



STAGE3

ステージ３の分岐はどの分岐を進んでも、アイテム、研究員の数ともに大きな変化はない。Ａの分岐で右の方へいった方がコインが1つだけ多く取れるくらい。しかも、右の方がアイテムを取るのが左に比べ簡単なので、アイテムだけを考えたら右を進もう。だが、右の方がゾンビ達の攻撃は厳しいぞ。Ｃは左の方が素早い敵がいないだけ、右よりは楽だ。





MAP-No.1 DATA

分岐ポイント：１

Ａ：右のスイッチを撃つ→右のエレベーターに乗る
それ以外の行動→左のエレベーターに乗る

Ａのスイッチは他と違い、撃った時点でエレベーターのドアが開いてしまう。あらかじめ撃つ方を決めておこう。

アイテム数：２

❶：箱の中に救急箱
❷：箱の中にコイン

①の救急箱を取る時は檻に捕らわれた研究員を助ける前に箱が見えるので、その時に撃ち込んで救急箱を取ろう。②は箱が一瞬で消えてしまうため取るのは困難。素早く全弾撃ち込もう。

MAP-No.2 DATA

分岐ポイント：１

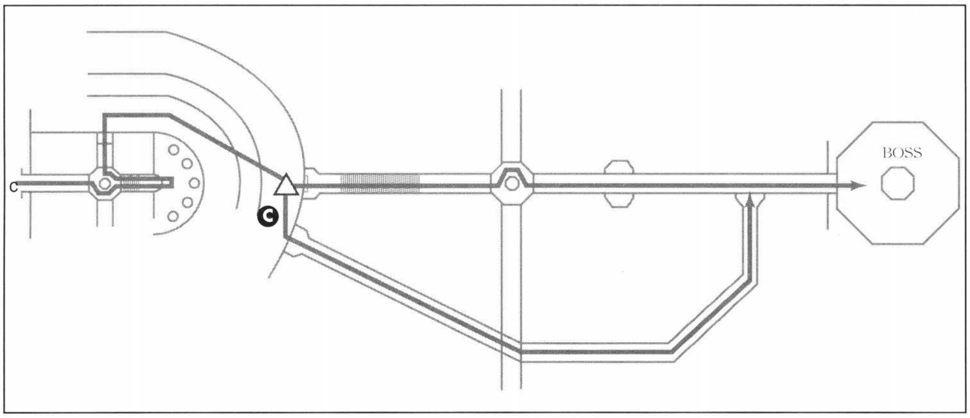
Ｂ：研究員を助ける→カードをもらう
助けられない→ダクト室にいく

研究員を救出するところで一番難しいと思われるところが、このＢ地点にいる研究員だ。うまく研究員を救出するやり方は、若干狙いを左にずらしてゾンビの左腕に撃ち込むというやり方。そこから少しずつ修正して体を狙っていこう。こうすれば多少狙いが右にずれてもゾンビに当たり研究員を撃つ事はないはずだ。ここで出るコインはムリに取ろうとせず、無視したほうが良い。

アイテム数：６

❸：鉄箱の中にコイン
❹：箱の中に黄金カエル
❺：箱の中にコイン
❻：箱の中に黄金カエル
❼：鉄箱の中にコイン
❽：箱の中にコイン

④、⑤の地点のアイテムは異様に取りにくい。アイテムの入った箱が画面に出る時間が短く、箱の数も多いためだ。アイテムを取るには運が絡んでくる。



MAP-No.3 DATA

分岐ポイント：1

Ｃ：左の扉を３発撃つ→左の扉へ
それ以外の行動→右の扉へ

アイテム数：なし

Ｃの分岐地点は左の扉がアップになり、一瞬画面がストップしたときに素早く３発以上の弾丸を撃ち込むとシャッターが開き、左のルートを進むことになる。どちらのルートもシャッターが開いた瞬間にゾンビが３体襲ってくる。冷静にそして確実に１体ずつ対処しよう。ボス戦は、点数を稼げる要素がないので、素早くリロードを繰り返し、頭だけを狙い反撃させずに倒してしまったほうが良いだろう。

STAGE3-DATA

研究員：４名
分岐ポイント：３カ所
アイテム：８個
うち
コイン：５枚　黄金カエル：２匹
救急箱：１箱

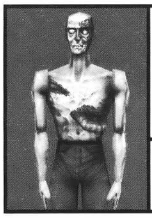
マップの見方

マップの各場所に配置されている記号の見方は右の通り。△マークは分岐地点。ここの行動によって分岐が起こる。○と□はアイテムが隠されている壺などの位置を示したもの。その種類は壺、樽、木箱、鉄箱がある。アイテムが隠されていないものはマップには表示されていない。同じ場所にいくつも壺などが並んでいる地点は、その中のどれかにアイテムが隠されている。人の形をしたマークはゾンビに襲われている研究員が出現する地点。英字、数字はカコミ内のDATAに対応している。

（人形マーク）	研究員
○or□	樽or桶など
△	分岐ポイント

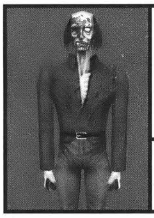
全ゾンビリスト Part1

ここでは、名前から製造タイプ、HPまで、出現するすべてのゾンビ紹介していく。ちなみにHPはサムは一撃で倒せるがベントリーは多少撃ち込まないとダメという目安程度だ。



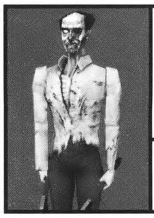
NAME：サム
TYPE：A-1
HP：100
STAGE：1.2.3.4

どこにでもいるオーソドックスなゾンビ。かみついて攻撃をしてくるがあまり怖くはない。



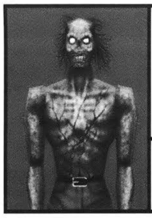
NAME：ネイル
TYPE：A-2
HP：120
STAGE：1.2.3

サムから手を加えられたゾンビ。物陰に隠れて、攻撃をしてくるなど多少は頭がいいようだ。



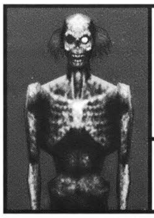
NAME：シリル
TYPE：A-3
HP：160
STAGE：1.2.3

近くから斬りつけてくるよりも、遠くから投げてくる斧がやっかい。まずは斧を落としてから攻撃しよう。



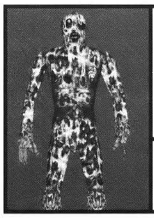
NAME：カゲオ
TYPE：B-1
HP：90
STAGE：1.3

からからにひからびたゾンビ。攻撃も特殊なものはなく、敵を見つけたら殴りつけてくる。



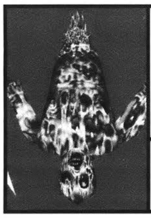
NAME：ブルボン
TYPE：B-2
HP：150
STAGE：1.3

体中にコケをはやした緑色のゾンビ。物陰に隠れていて、いきなり襲ってくることもある。



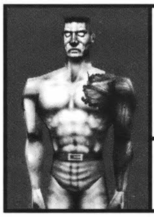
NAME：エビタン_a
TYPE：B-3
HP：140
STAGE：1.2.3

腐乱したゾンビ。水の中からいきなり飛び出してきて攻撃をしてくることもある。注意が必要だ。



NAME：エビタン_b
TYPE：B-4
HP：120
STAGE：1.2.3

エビタンからさらに腐乱が進んだゾンビ。天井にぶら下がっていることが多くいきなり上方から現れる。

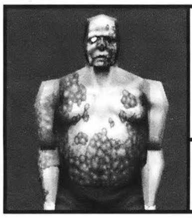


NAME：サイモン
TYPE：D-1
HP：180
STAGE：1.2

筋肉質のゾンビ。館中の家具などを壊した張本人。耐久力があるが攻撃自体は大したことはない。

NAME：サムソン
TYPE：C-1
HP：250
STAGE：1.2

チェーンソーを持った特徴的なゾンビ。チェーンソーは攻撃を跳ね返す効果があり侮れない。

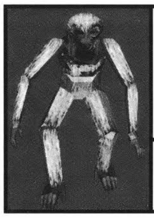


NAME：ベントリー
TYPE：C-2
HP：200
STAGE：2.3.4

肥満体のゾンビ。ドラム缶や樽などを投げつけてくる危険なヤツ。樽を壊すと突進してくるぞ。

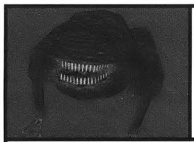
NAME：ケンフィス
TYPE：F-1
HP：平均80
STAGE： 1

背中に羽の生えた犬のゾンビ。羽が生えているが飛ぶことはできない。素早く動くが所詮は犬。耐久力が少なく容易に倒すことができるだろう。



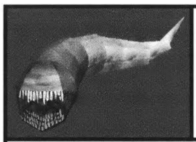
NAME：サルゾウ
TYPE：F-2
HP：平均120
STAGE： 1

ニホンザルから作られたゾンビ。素早く動き、2匹同時に攻撃してくるなどかなりやっかいな敵。



NAME：ブエール
TYPE：F-3
HP： 3
STAGE： 1

カエルを改良して作られたゾンビ。水辺にしか生息できず、館を流れる川からいきなり飛び出して襲ってくる。耐久力はなく弾が当たれば死んでしまう。

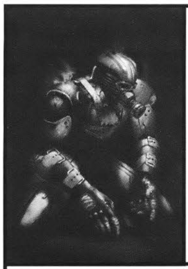


NAME：モゥラー
TYPE：G-1
HP： 5
STAGE：1.2

ヘビ型のゾンビ。目はなく体温やにおいに反応して襲ってくる。敵を見つけると飛びかかってくるが、大したことはないので落ち着いて対処しよう。

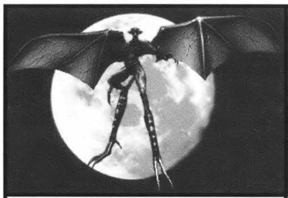
NAME：ナーメ
TYPE：G-2
HP： 5
STAGE： 1

ナメクジを改良したゾンビ。地下道に生息している。数多く集まって粘液を飛ばして攻撃してくる。



STAGE1-BOSS
NAME：CHARIOT
TYPE：27
HP：480
Weak Point：胸の傷

全身を金属製の鎧で覆ったゾンビ。巨大なアックスを持ち、振り回して攻撃してくる。第一形態の弱点は小さな胸の傷だけだ。第二形態になれば全身が弱点に。



STAGE2-BOSS
NAME：HANGEDMAN
TYPE：041
HP：800
Weak Point：羽以外

人とコウモリを掛け合わせたようなゾンビ。知能は高く言葉まで喋ることができる。回りに従えたコウモリを操り、侵入者に攻撃をしてくる。ソフィーをさらい、閉じこめていた張本人。彼の体当たり攻撃は3発（2P時は5発）弾を撃ち込むと防ぐことができる。彼を倒すとコウモリは襲ってこなくなる。

STAGE3-BOSS
NAME：HERMIT
TYPE：6803
HP：160
Weak Point：頭部

頭以外の所は非常に堅く、弾丸さえもはじき返してしまうほどの強度を持ち粘液をとばして攻撃してくる。Dr.キュリアンのペットのようなものらしい。

ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～

●ヒューマン●発売中(3月12日発売)●5,800円●シミュレーション

月商1億円を達成するための店作り

チェーン全体の売り上げが月1億円を超えたら、経営者としてまずまずの成功だということができるだろう。これを可能な限り早期に達成することが、マップクリアのカギを握るわけだが、そのためには押さえておくべきいくつかのポイントがある。今回は、それらの中でももっとも重要な位置を占める、店舗の内装レイアウトと店員の雇用について徹底的に解説していくことにしよう。

もうかるチェーンの基本はお店づくりから

■お客さんに喜ばれるお店とは？

コンビニに売上をもたらしてくれるのは、言うまでもなく、来店してくれるさまざまなお客さんたちだ。つまり、大きな売上を出すための第一歩は、彼らがなるべく来店しやすいお店をつくるということだ。

ひとくちに来店しやすいお店といっても、お客さんが買い物をするお店を選ぶ場合の基準には、人気、値段、サービス、距離などさまざまな要素がある。しかし、それらの中でもお店を作る場合にもっとも重要になるのは商品の品揃えだということができる。「ザ・コンビニ2」の世界に住んでいるお客さんたちは、お店の中に入る前にお店の品揃えを把握することができるため、自分が「欲しい商品」を店頭に置いていないお店には、絶対に来店することはないのだ。

これらお客さんたちが「欲しい商品」は、年齢や性別、職業などによってそれぞれ異なっていて、そのパターンはほぼすべての商品を網羅している。このため、なるべく多くのお客さんに足を運んでもらうためには1品種でも多くの商品を店頭に並べることが重要になるわけだ。限られたお店のスペースの中では、商品の量よりも種類の方が優先されるのだ。基本的には、アンケートでも常に人気が高い、弁当類や飲料、パン類を中心にして、可能な限り多くの商品を詰め込むことが、もっともお客さんに喜ばれる内装レイアウトということができる。

また、商品の種類を増やすメリットは、お客さんの増加だけではない。自分で買い物に出かけた時のことを考えるとよくわかると思うが、コンビニやスーパーなど商品を多数揃えたお店に買い物に行くと、本来の目的である商品だけでなく、ふと目についた品物をつい買ってしまうことがある。ゲーム内のお客さんたちにもそれに似た性質があり、彼らは多くの商品が目に入ると、本来目的としている商品以外のものもついでに買ってくれる。このため、商品数の多い店では、お客さん一人あたりの売り上げが大きく上昇することになり、お店の総売り上げに貢献してくれるのだ。

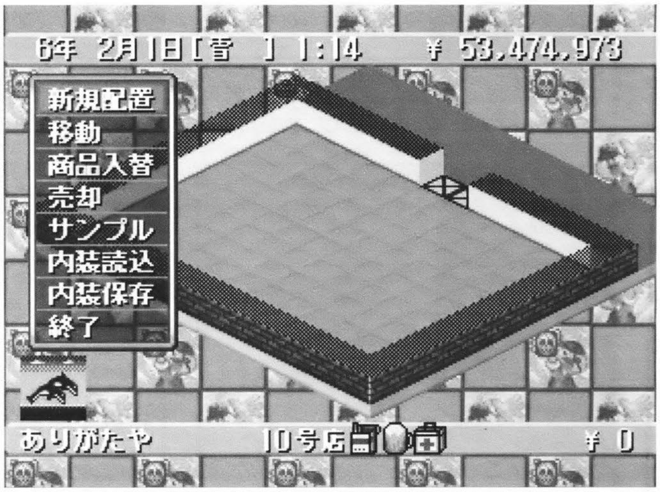
■通路のレイアウトが内装の決め手

お客さんについでの買い物を少しでも多くしてもらうためには、お客さんが店内を歩く時に、なるべく多くの商品が目に入るようにしなければならない。

お客さんは、お店に入ると欲しい商品へ最短距離で進もうとする。つまり、お客さんになるべく多くの商品の前を通過させるためには、欲しい商品がお店の奥にある方が都合がよいことになる。また、この時に通路が細かく区切られていると、お客さんは最短距離を通って欲しい商品へ進んでしまうので、他の商品をあまり見ることができない。このため、お客さんが店内を一筆書きで周回するような通路のレイアウトが理想的だ。

なお、通路は最小の棚を1ブロックとすると0.5ブロック単位でレイアウトすることができるが、0.5ブロック幅の通路だけは絶対に作ってはならない。

これは、お客さんや店員が通路を対向するように歩いてきた場合、彼らがすれ違うためには最低でも1ブロック以上の幅が必要であるためだ。これを無視したレイアウトでは、すれ違えない人々の渋滞が発生してお店の運営に大きな障害となる。

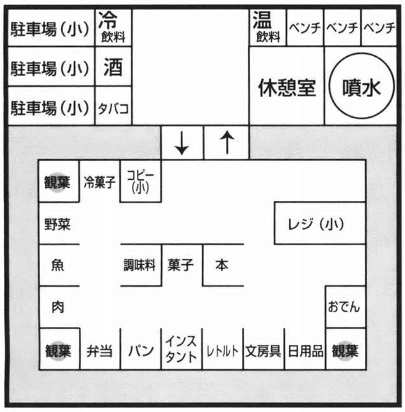


入り口からレジまで、なるべく多くの商品がお客さんの目に入るような通路のレイアウトが基本だ。売れ筋の商品を店内奥に配置して、お客さんを奥まで呼び込むようにするとよい。

© HUMAN 1998 © 1996 Masterpiece Co.,LTD.

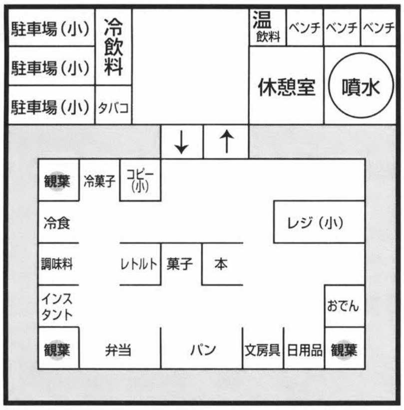
こんなお店にバージョンアップ

小規模店のレイアウト



より多くの商品を

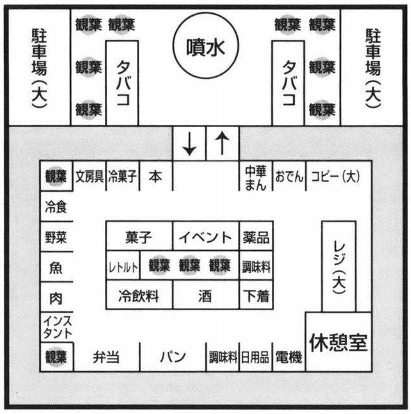
小規模店のレイアウトでもっとも問題になるのは、店員休憩室の設置場所だ。この内装アイテムは、サイズが2×2と大きく、しかも必ず設置しなければならない。しかし、幸いなことに店員休憩室は屋外に設置することが可能なので、店内の商品数を増やすためには、思い切って外に出してしまうとよいだろう。これ以外にも、自動販売機に入れられる商品は、多少ランニングコストは高いが、人気商品であってもすべて屋外に出してしまったほうがよい。



売れ筋商品に絞る

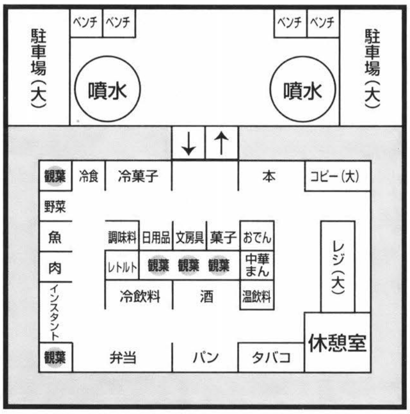
基本的にお店の品揃えは豊富なほうがよいものの、場合によっては商品点数を絞った方が都合がよいことがある。序盤や新規開店したばかりのお店では、時たまお客さんの数が店員の能力を超えてしまうことがある。この時レジで待たされたお客さんは、我慢が限界に達すると店員をしかり、しかられた店員は能力が下がってしまう。このため、日常的にお客さんがさばききれないお店では、商品を売れ筋のみに絞り、お客さんの増加を押さえた方がよいのだ。

中規模店のレイアウト



もっとも基本的なレイアウト

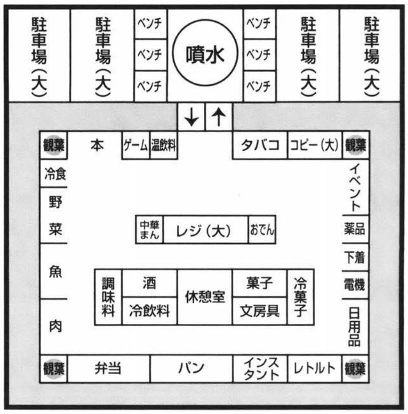
中規模店はレイアウト面からすると、もっともやりやすいサイズだといえる。量さえ欲張らなければほとんどの商品が店頭に置け、お客さんの移動経路もほぼ理想的な形にすることができる。具体的には商品棚を壁に沿うように置き、出入口からもっとも遠いエリアに人気商品を配置する。さらに中央のスペースには島状に商品棚を配置し、さらにレジを入口からもっとも遠い場所に置くことで、入口→商品棚→レジという店内を周回する流れができる。



品切れ防止に商品棚を大きく

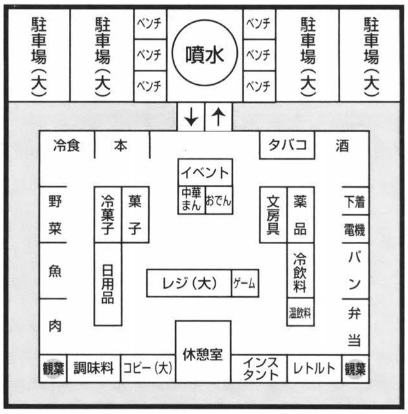
小規模店から中規模店に規模を拡大する時の選択として、上のように商品数を増やす方向と、商品数は小規模店のままで、それぞれの商品の量を増やしていく方向の２つが考えられる。より多くのお客さんを呼び込みたい場合は上が有利だが、一つ一つの棚が小さいため、常に品切れの危険性を持っている。もし、改築する店舗が小規模店の時にも品切れをおこしているようであれば、無理に商品数を増やさず、以前と同じ商品数で棚を大型にした方がよい。

大規模店のレイアウト



すべての商品を店頭に置く

大規模店では、店内のスペースが十分に大きいため、思い通りのレイアウトをつくることができる。ただし、この規模のデメリットとして、商品補充や清掃などに必要な動作距離が増えてしまう点があげられる。これを解消するためには、店員休憩室を店舗の中央部分に配置するとよい。ここであれば、お店のあらゆる場所に対してもっとも移動距離を短くすることができるため、移動による店員の体力ロスを最少限に抑えることが可能になるのだ。



通路を広くして歩きやすく

店舗の大型化は、店員だけでなくお客さんの移動距離も多くなることを意味している。こうした店舗で通路を長くとりすぎると、レジにたどり着く前にストレスが爆発してしまうことがある。レジが混んでいないのにお客さんに怒られた場合、これが原因であるため、この場合は基本を多少崩して、店舗内を左右に分割し、それぞれに一筆書きの通路を作るとよい。また、商品を見つけやすくするために、奥の棚にはワゴンを多めに使うのも有効だ。

店員を適材適所に配置して安定した店舗運営を

■個々の能力値と仕事の関係を知る

「ザ・コンビニ２」では、店舗の運営は基本的に店員任せになってしまうため、彼らの能力を適切に把握しておかないと、経営に大きな問題が発生してしまう可能性が高い。

店員は１店舗当たり最大３人雇用することができ、少なくとも店長１人を配置しないと開店することはできないことになっている。それぞれの店員の能力については、雇用の時点では体力や学歴など性格に関するものしか知ることができない。これら数少ない手がかりをもとにして、多数の候補者の中からできるだけ有能な店員を雇用するためには、それぞれの性格のデータが仕事の能力にどう関連しているのかを理解しておかなければならない。

・体力仕事の持続力（スタミナ）の大きさ

・学歴レジ・セキュリティの最大値

・敏捷性商品補充の最大値と回避動作（お客さんをよける）の速度

・社交性サービス　清掃の最大値

以上のことさえわかっていれば、雇用時に能力が低い人物を選んでしまう心配はまずないといえるが、人物によっては能力が高くても、その伸びが遅いものが存在するので、序盤の雇用ではその点にだけは注意するようにしたい。

■序盤の雇用は店長候補を優先的に

すべてのお店に対して定員の３人を雇うとすると、店舗数が増加するにしたがって、どうしても能力的に低い人物でも雇用せざるをえなくなってしまう。

そういった場合には、３人の店員がそれぞれの能力を補完しあえるような組み合わせを考え、店舗に配置してやる必要がある。３人の組み合わせは、店長タイプ、商品補充タイプ、レジ・清掃タイプを各１人ずつを基本にするとよいだろう。

それぞれのタイプの特徴は、

・店長タイプすべての能力が平均的に高く、教育力が80以上ある

・商品補充タイプ体力・敏捷性が高い

・レジ・清掃タイプ体力・社交性が高い

となっている。

ただし、ゲーム序盤にあたる本店から３号店までの雇用に関しては、できればすべての店員を店長タイプで固めておきたい。これは、中盤以降に店舗を新規に開店する時、十分な能力を持った店長が必要になるためだ。序盤の段階で店長候補を十分に育てておくことができれば、新規店舗を開いた時に彼らを異動させることができるのだ。序盤にもし能力の高い店員が集まらなかった場合、いったん能力の低い店員でお店を開いてしまい、直後に新規雇用をおこなう。すると、新しい候補者が出現しているので、よい人材が現れたら初めの店員と交代させるとよい。

また、マップを１面クリアすると、ボーナスとして新しい店員が１名出現する。これらの店員は平均的に他の店員よりも能力が高くなっているので、リストアップされたら逃さず雇うようにしよう。

■店員の異動はバランスを考えて

数年間営業を続けて、店舗数が５店以上になってくると、序盤に開店した店舗と比較的最近開店した店舗では、店員の能力に大きな差ができているはずだ。こういった店舗間の能力のアンバランスは、店員を異動させることによって解消するとよい。

新規の店舗に配置する組み合わせとしては、既存の店舗から店長１名と店員１名の計２名を異動させ、新規雇用した店員は１名だけ残すようにするとよい。この時注意しなければならないのは、店員を異動させた既存の店舗の能力値が極力低下しないように配慮するという点だ。特に、１つの店舗から同時に２人以上の店員を異動させてしまうと、その店舗の評価などに影響を与えてしまう可能性が高くなる。それだけでなく、人気が十分に高いお店から店員を異動させた場合、それによって警備の数値が下がってしまうと、強盗や万引き、火事などの災害が発生して経営に打撃与えることになってしまうのだ。

新規に雇用した店員の教育は、店長まかせにしてもよいが、できるだけ早期に能力を伸ばしたいのであれば、直接仕事の指示を与えるようにしよう。

サターン版独自の機能である仕事の直接指示を使い、店員が早く育つようにしよう。

隠し店員を探せ！

ジェニファー
年齢　14
性別　女
日給　5800円

出現条件　マップ１つめクリア
ヒューマンがPSで発売しているゲーム「クロックタワー」シリーズの主人公。毎日シザーマンから逃げ回っているせいか、敏捷性がきわめて高いのが特徴。多少体力が足りないが、商品補充要員としてはまずまず。

シザーマン
年齢　５
性別　男
日給　1800円

出現条件　マップ２つめクリア
ジェニファーと同じく「クロックタワー」シリーズから登場。年齢５才と全店員中もっとも若く、その分日給も安い。学歴や教育力に関してはまったく期待できないが、ありあまる体力と敏捷性は大型店では重宝する。

ミカ
年齢　16
性別　女
日給　6000円

出現条件　マップ３つめクリア
こちらは「トワイライトシンドローム」の女子高生３人組から。ミカの能力は平均的で、特に社交性が上限値に達しているため、レジを任せれば最強の店員になる。年齢が若いため、教育力が低いのは仕方ないところだろう

ユカリ
年齢　17
性別　女
日給　6200円

出現条件　マップ４つめクリア
ユカリの能力は、ミカと比較すると突出したものはないものの、全体としてはより高いものとなっている。年齢の割に教育力が75と高くなっているため、適当な店長候補者がいない場合は、代理店長にしてもよいだろう。

チサト
年齢　17
性別　女
日給　6200円

出現条件　マップ５つめクリア
女子高生３人組の中でも、もっともバランスのよいチサト。欲をいえば体力がもう少し欲しいところだが、それでも大規模店を十分に切り盛りできるだけの能力だ。女子高生たちは給料が安いのも経営者としては魅力。

タイプ別使える店員ベスト5

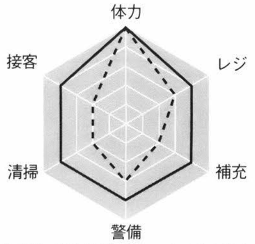
●グラフの見方 ──各能力の上限値
……能力分岐ポイント※注

店長タイプ

店長は、自分の持っている能力を店員に伝えることができる。これは教育力が高いほど効果が高くなるため、店長にもっとも必要な能力は教育力だといえる。店長には、この能力が最低でも80はある店員を配置するようにしたい。ただし、いくら教育力が高くても、店長自身が持っていない能力は店員に伝わらないので、他の能力も平均的に高いということも重要だ。

●長沢 達也

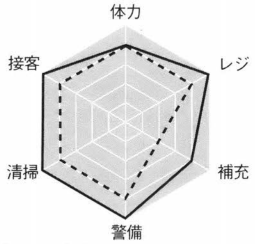
■年齢 35
■性別 男
■日給 7400
■教育 95



教育力がほぼ最高値で、その他の能力面でもよくバランスが取れている。

●溝口 真弓

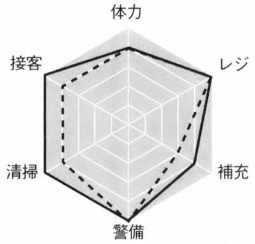
■年齢 28
■性別 女
■日給 6900
■教育 90



最初から登場する店員の中では、ほぼ最高といえる高い能力の持ち主。

●角田 裕治

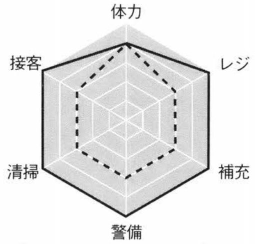
■年齢 33
■性別 男
■日給 7200
■教育 90



能力の最高値と分岐点が非常に近く、成長が速い。序盤の店長には最適。

●沢田 信太郎

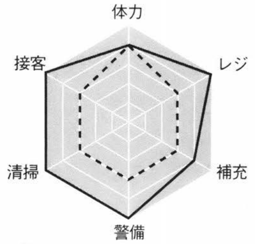
■年齢 24
■性別 男
■日給 6700
■教育 80



成長が速いのもそうだが、店長としては年齢が若く、給料が安いのが魅力。

●中野 聡子

■年齢 33
■性別 女
■日給 7200
■教育 85



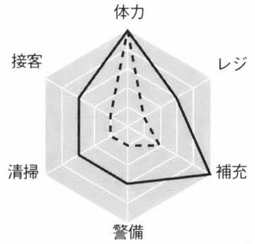
店長としては標準的な能力。開業時のメンバーにはかならず加えておきたい。

商品補充タイプ

商品補充に必要な能力は、高い体力と敏捷性だ。単に商品補充のみを考えると、敏捷性が高いだけでも十分なように思えるが、商品補充は混雑する店内をお客さんをかき分けながら長時間店内を歩きまわる必要があるため、体力が十分でないと商品棚にたどり着けなくなってしまうのだ。移動距離が長くなりがちな大型店では、特に体力の大きい店員が必要だ。

●番地 左千夫

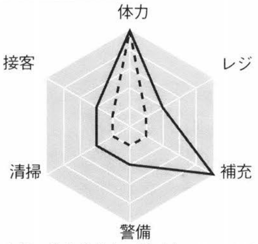
■年齢 26
■性別 男
■日給 6800
■教育 50



補充に関しては最強だが、レジ・清掃タイプの店員との組み合わせは必須。

●今野 清志郎

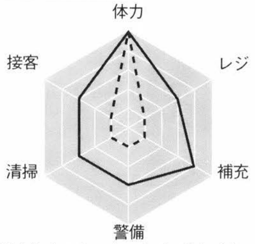
■年齢 17
■性別 男
■日給 6200
■教育 50



全般に能力分岐点が低くなっているため、成長が遅いのが難点といえる。

●黒田 大五郎

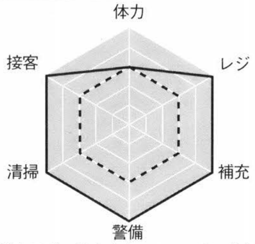
■年齢 44
■性別 男
■日給 8000
■教育 65



補充能力はそこそこだが、体力が高いため、大規模店に配置するとよい。

●竹中 小百合

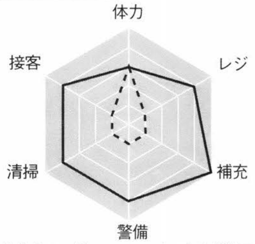
■年齢 26
■性別 女
■日給 6800
■教育 75



補充以外の能力も高いため、どの仕事でもそこそここなすことができる。

●吉田 有紀

■年齢 22
■性別 女
■日給 6600
■教育 65



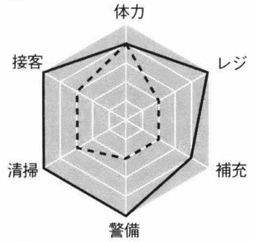
能力的には低くはないが、商品補充要員としては体力が少ないのが難点か。

レジ・清掃タイプ

このタイプの店員は、レジなどで直接お客さんと接触する機会が多いことが特徴といえる。このため、社交性と学歴が高いことを必要な条件とすることができる。他のタイプにくらべて女性店員が多く、全体的に体力が弱い傾向がある。お店への配置時には、なるべく商品補充タイプの店員をサポートとして組み合わせ、バランスをとってやるとよいだろう。

●鈴木 絵美

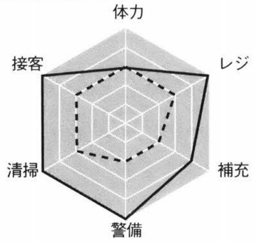
■年齢 18
■性別 女
■日給 6300
■教育 80



教育力が高いため、店長として雇用しても十分力を発揮してくれるだろう。

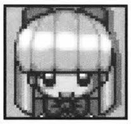
●上村 愛子

■年齢 17
■性別 女
■日給 6200
■教育 75

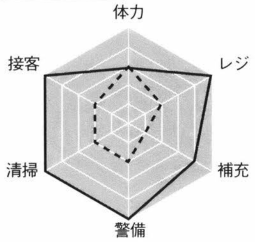


十分な能力を備えているが、能力分岐点が低めであるため多少成長が遅い。

●菊池 理恵子



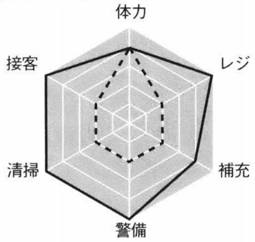
■年齢 24
■性別 女
■日給 6700
■教育 70



典型的なレジ・清掃タイプ。体力が少し低いので、補充タイプの補助が必要。

●篠山 高子

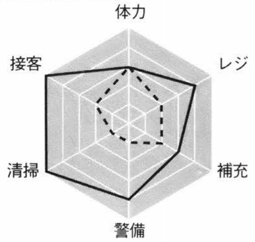
■年齢 30
■性別 女
■日給 7000
■教育 75



全体的なバランスがよく、教育力を除けば欠点がほとんどないため扱いやすい。

●中山 光次

■年齢 52
■性別 男
■日給 8400
■教育 80



接客能力は高い店員だが、高齢で体力が低いのと、高い給料が難点といえる。

※注…各能力の成長の度合いが急に低下し、伸びなくなり始める数値。

交番と消防署の誘致で犯罪からお店を守れ

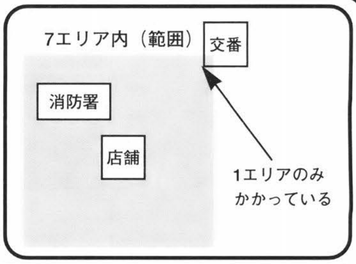
チェーンを経営していると、時たまあまりありがたくないイベントが発生することがある。これの代表が万引きや強盗、火事などで、これらはお店の売上に直接打撃を与えてしまうため、絶対に発生しないようにしなければならない。

これらのイベントには、お店の人気と警備の数値が深く関わっていて、具体的にはお店の売り上げが一定以上で、人気が警備を上回ることで発生の条件が整うようになっている。つまり、常に警備が人気を上回るようにしておけば、確実に防ぐことができるというわけだ。

しかし、店員の警備能力だけで警備の数値を上限まで伸ばすことは非常に難しい。そこで、交番または消防署を誘致することで、外部から警備を上昇させるとよい。片方を誘致するだけでも効果はあるが、資金に余裕があれば、両者を誘致したい。また、これらの建物には一定の買い物人口もあるので、序盤でのお客さんの確保にもつながる。

交番・消防署の効果と影響範囲

店舗から半径（四角いエリアで）7エリア以内にある交番、消防署（1エリア単位で）がその店舗に効果をあらわす。

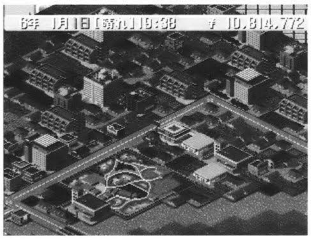


★交　番　　セキュリティ上昇値（1エリアにつき）…10点
　　　　　　大きさ…2×2＝4エリア（40点）
★消防署　　セキュリティ上昇値（1エリアにつき）…5点
　　　　　　大きさ…3×2＝6エリア（30点）

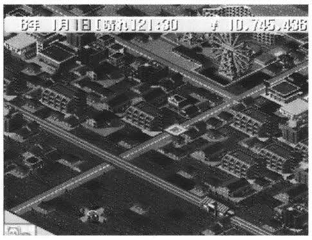
上図の場合、交番は1エリアのみがかかっているので、10点が加算。消防署は全エリアがかかっているので5点×6＝30点が加算、合計で40点が店舗のセキュリティ度に加算される。

建物ができやすい場所を知ることがチェーン展開のポイント

チェーンを広げていく場合、すでに建物がある場所には自分のお店やライバルのお店が出店しているため、新規のお店はそれから少し外れた建物の少ない場所に作らざるをえない。この時、建物ができやすい場所を選んで出店していくことで、先の展開を楽にすることができる。



お店の周囲は地価が上がりやすいが、このエリアへの出店はいろいろな意味で難しい。

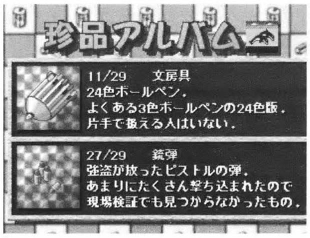


道路の交差点はもっとも狙うべき場所だ。線路と道路の交差点でも同じ効果がある。

建物は、地価が一定以上の場所にできやすいため、地価がなるべく高い場所がよいわけだが、現在建物がほとんどない場所は、周辺地価の差もほとんどない。このため、出店地候補地としては、将来地価が上昇する見こみがある場所を探す必要がある。

マップの中で地価が上昇しやすい場所は、まずお店から半径約15ブロックの範囲内をあげることができる。しかし、このエリアに出店すると、既存の店舗とのお客さんの取り合いになってしまうので、人気の低い新規のお店は圧倒的に不利だ。そこで、その他の地価の上昇しやすい場所を探すことになるが、この条件に当てはまるのが、道路や鉄道に沿った幅3ブロック程度のエリアだ。特に、道路が交わる交差点では、道路の影響が重ねあわせられるため、通常よりも地価の上昇が速く、建物もできやすくなっている。

珍品アイテムを集めよう



「ザ・コンビニ２」のお楽しみの一つに、珍品アイテムの収集がある。

珍品アイテムとは、「24色ボールペン」など、実際にはありえないような商品で、プレイヤーが直接商品補充をおこなったりした場合に時々出現する。これらは、全部で29種類存在し、商品としてお店で販売することはできないが、発見するたびに珍品アルバムに少しづつ記録されていくものだ。

珍品アルバムをいっぱいにすることができると、日本地図にない新しいマップ「沖縄」をプレイすることができるので、すべてのマップをクリアしたら、ぜひとも挑戦してもらいたい。

ただし、ほとんどの珍品アイテムは商品補充によって手に入るものであるため、序盤から集めに走ると、店員の補充能力が伸びづらくなる。

ポーズボタンの有効有効

序盤ではあまり気にならないことだが、ある程度チェーンが大きくなってくると、それにつれてカーソルの動きが重くなってくる。これは、「ザ・コンビニ２」では、お客さんや店員の行動など、膨大な計算をリアルタイムで行っているため、店舗数やお客さんの増加が、CPUに過大な負担を要求してしまうためだ。こうした場合、お客さんや特定の棚にカーソルをあわせるといった細かい作業がやりにくくなってしまう。

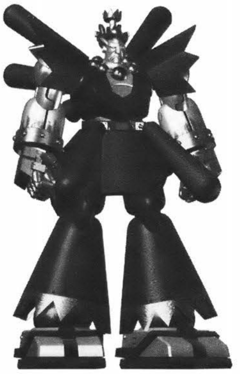
これを解決するためには、スタートボタンでポーズをかけ、時計を止めてしまうとよい。ポーズをかけても、時計が停止するだけでその他の機能には影響がないので、お客さんをつかまえることも、店員に指示を与えることも自由にできる。

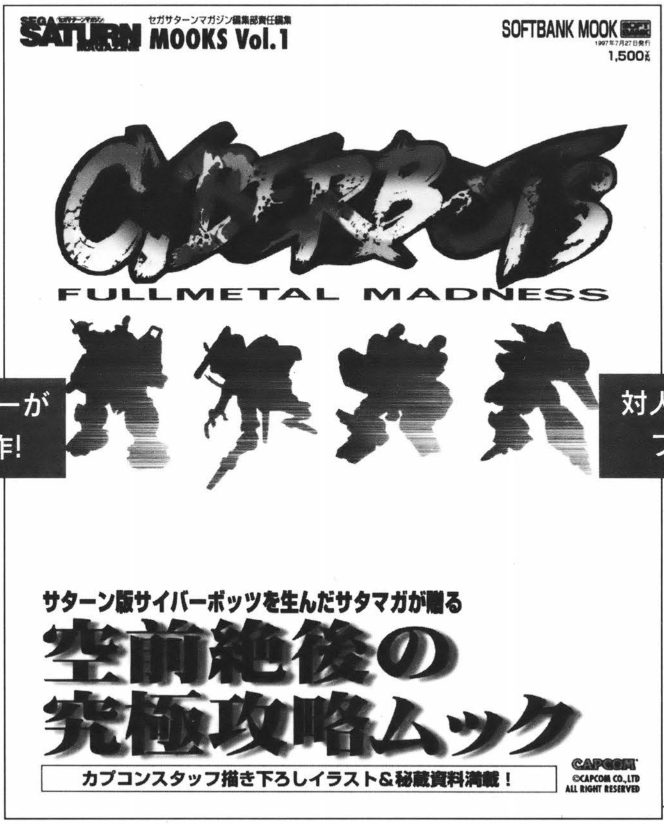
また、これとは逆に、資金がたまるまで特にすることがないときなどは、Ｘボタンを押すと、通常２分単位で進む時計が５分単位に変わり、時間を倍以上の速さで進めることができる。イベント発生のグラフィックが表示されず、何が起きたかわかりにくくなってしまうが、時間が惜しいときには有効だ。

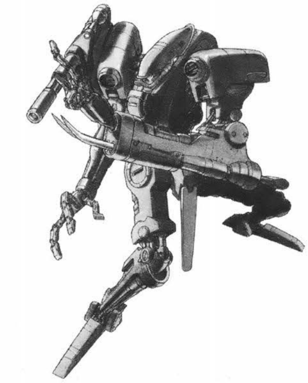
サタマガムック第一弾!

© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

サイバーボッツ
～フルメタルマッドネス～

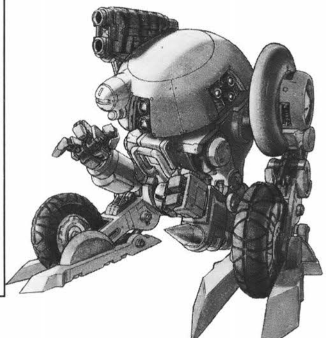






2D格闘ゲーム専門ライターが
三カ月以上を費やし制作!

対人戦・対CPU戦ともに完全
フォロー! データも充実!



セガサターンマガジン編集部　編
A5判　160頁

連続技がスゴイ!　ピンから
キリまで全てを網羅!

定価1,500円

ファン必見!　カプコンスタッフ
描き下ろしイラスト＆秘蔵資料
など満載!

好評発売中!

SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税込〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんので ご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7「スーパーロボット大戦F～完結編～」特集はいかがでしたか？
01　攻略が良かった
02　データが良かった
03　インタビューが良かった
04　やくにはたたなかった
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）スーパーロボット大戦F～完結編～
05　（特報）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
06　（特報）アンジェリーク　デュエット
07　（特報）DRUID～闇への追跡者～
08　（特報）ブラックマトリクス
09　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
10　プロ野球チームもつくろう！えきさいてぃんぐスタジアム
11　ガングリフォンⅡ日本外人部隊広報課分室
12　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
13　（〃）竹本泉のいろいろのーと
14　コミックサタマガ／おおひなたごう
15　「街」の掲示板
16　（攻略データ・フォーカス）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
17　（〃）ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ！～
18　（特報）ヴァンパイア セイヴァー
19　（特報）少女革命ウテナ　いつか革命される物語
20　（特報）メルティランサー Re-inforce
21　（特報）ガングリフォンⅡ
22　（特報）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ2狙われた神子
23　NEW RELEASE TITLE 最新!!
24　（COMING SOON 発売間近）SUPER TEMPO（スーパーテンポ）
25　（〃）ラングリッサーV　the end of Legend
26　（〃）ひみつ戦隊メタモルV
27　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）機動戦士ガンダム～ギレンの野望～
28　（〃）ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
29　（〃）ドラゴンフォースⅡ～神去りし大地に～
30　（〃）わくわくぷよぷよダンジョン
31　（〃）RIVEN THE SEQUEL TO MYST
32　Roll up!!　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩りのラブソング～
33　ダンジョンジャーナル
34　（連載小説）バロック▼インテルルディウム（予見）
35　イマディオクラブ
36　セガAM分室 FLATOUT!
37　（特報）電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
38　電脳戦機バーチャロンX OVER
39　AM1研だいなまいと!
40　AM2研 EXPRESS WEEKLY
41　Sunny Side SNK
42　ゲームとアートの微妙な関係
43　箱崎の母的占い
44　裏技の極（きわみ）
45　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO･GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 アイドル麻雀ファイナルロマンス4
002 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
003 アストラスーパースターズ
004 アドヴァンスト V.G.2
005 アナザー・メモリーズ
006 アンジェリーク　デュエット
007 囲碁
008 頭文字D～公道最速伝説～
009 EVE The Lost Oneメルティランサー Re-inforce体験版付バージョン
010 EVE The Lost One&DESIREバリューパック
011 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
012 USドラッグチャンプ（仮称）
013 ウルトラマン図鑑3
014 エーベルージュ・スペシャル
015 E･TUDE prologue　～揺れ動く心のかたち～
016 X2
017 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
018 エルフを狩るモノたちⅡ
019 王様げーむ
020 お嬢様特急
021 お嬢様を狙え
022 音楽ツクールかなでーる2
023 カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～
024 カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～
025 かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～
026 グランディア～デジタルミュージアム～
027 クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～
028 GAME BASIC for SEGA SATURN（仮称）
029 激闘おったまがえる
030 ケリオトッセ！
031 幻想水滸伝
032 Code R（コード・アール）
033 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
034 GT24
035 Jリーグエキサイトステージ V1
036 シミュレーションRPGツクール
037 シャイニング・フォースⅢ シナリオ3（仮称）
038 SHADOWS OF THE TUSK
039 少女革命ウテナ　いつか革命される物語
040 SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
041 スーパーアドベンチャー　ロックマン
042 SUPER301　SQ（仮称）
043 スーパーリアル麻雀P7
044 スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
045 スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争
046 スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦
047 スチームハーツ
048 汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
049 スレイヤーズ ろいやる2
050 制服～ハイスクールカウントダウン～
051 SEGA AGES／ギャラクシーフォースII
052 ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
053 ソルヴァイス
054 ソルディバイド
055 ダービースタリオン（仮称）
056 ダブロー・イ・ゼロウ
057 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
058 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
059 超フラッピー
060 DEEP FEAR
061 電車でGO！
062 ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
063 ドリーム・ジェネレーション　恋か？仕事か!?……
064 DRUID～闇への追跡者～
065 七つの秘館　戦慄の微笑
066 日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～
067 バーチャファイター3
068 ハート オブ ダークネス
069 バイオハザード 2
070 バックガイナー
071 バッケンローダー
072 バロック
073 海辺（ビーチ）でリーチ！
074 Find Love 2～The Simulation Game～
075 Find Love 2～The Prologue～
076 ファルコムクラシックスⅡ
077 BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
078 プリズムコート
079 プリンセスメーカー ゆめみる妖精
080 フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）
081 フレンズ～青春の輝き～
082 Project X2
083 POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ
084 POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ
085 ボールディランド
086 ポケットファイター
087 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
088 魔導物語
089 魔法使いになる方法（仮称）
090 水木しげるの妖怪図鑑 総集篇
091 ミレニアムファイア
092 無人島物語R　ふたりのラブラブ愛ランド
093 村越正海の爆釣日本列島
094 メルティランサー Re－inforce
095 もってけたまご with がんばれかものはし
096 モニカの城
097 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
098 ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ
099 ラングリッサーV　the end of Legend
100 リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
101 リンダキューブ　完全版
102 THE RUINS（ルーインズ）
103 ルナ2　エターナルブルー
104 ルパン三世～ピラミッドの賢者～
105 RAYMAN2
106 レクイエム
107 Warrz（ワーズ）
108 ワーズ･ワース
109 ワールドカップ'98フランス　～Road to Win～

サクラ大戦2
Sakura Wars
〜君、死にたもうことなかれ〜
TM
MMV
横山智佐、富沢美智恵、高乃麗ら帝国歌劇団による
新主題歌「檄！帝国華撃団(改)」を収録したCDシングル、ついに発売!!
主題歌
CDシングル
檄！帝国華撃団(改)
作詞：広井 王子／作曲：田中 公平／歌：横山 智佐、富沢 美智恵、高乃 麗（帝国歌劇団）
NOW ON SALE
c/w 夢のつづき 作詞：広井 王子／作曲：田中 公平／歌：横山 智佐 ほか（帝国歌劇団）
c/w 檄！帝国華撃団(改) オリジナル・カラオケ ＜合計3曲＞
定価：¥1,050（税込）／品番：MJDA-90002
CDアルバム
サクラ大戦2 歌謡全集
全作詞：広井 王子／全作曲：田中 公平／歌：横山 智佐 ほか（帝国歌劇団）
4.29 ON SALE
セガサターンソフト「サクラ大戦 2」を彩るボーカル楽曲をすべて収録したスペシャルアルバム。
総勢12名の人気声優が参加。各キャラクターの魅力的かつ個性溢れるソロ楽曲等、全14曲を収録。
★初回特典：豪華ブックレットアルバム（デジパック仕様）
スーパーピクチャーディスク
定価：¥3,150（税込）／品番：MJCA-00021
一 檄！帝国華撃団(改) 歌）横山智佐、富沢美智恵、高乃 麗（帝国歌劇団）
二 メトロで行こう 歌）渕崎ゆり子（李紅蘭）
三 生きてる喜び 歌）高乃 麗（マリア・タチバナ）
四 春が来る 歌）横山智佐（真宮寺さくら）
五 南風GOGO 歌）田中真弓（桐島カンナ）
六 愛しのジャンポール 歌）西原久美子（アイリス）
七 絶対運命のタンゴ 歌）富沢美智恵（神崎すみれ）
八 恋の発車オーライ！ 歌）氷上恭子、岡村明美、増田ゆき（帝劇三人娘）
九 少年レッド主題歌 歌）渕崎ゆり子（李紅蘭）
十 都の花ぞ 歌）折笠 愛（藤枝かえで）
十一 もしも… 歌）岡本麻弥（ソレッタ・織姫）
十二 イカルスの星 歌）伊倉一恵（レニ・ミルヒシュトラーセ）
十三 奇跡の鐘 歌）横山智佐 ほか（帝国歌劇団）
十四 夢のつづき 歌）横山智佐 ほか（帝国歌劇団）
■全作詞：広井王子 ■全作曲：田中公平 ■編 曲：田中公平（三、十一）／岸村正実（二、五、八、十三）／根岸貴幸（一、六、七、九、十二、十四）／宮崎慎二（四、十）
イラスト／藤島康介
速報
サクラ大戦2 ビデオ回顧録（仮）
6月上巻、8月下巻 発売予定!!
さくらたち、登場キャラクターによるナレーションを中心に、ビデオならではの動く映像とわかりやすい説明で、「サクラ大戦 2」を体験しただれもが思いをはせることのできる映像アルバム。
サクラ大戦
オフィシャルファンクラブ
太正浪漫倶楽部
会員大募集！
年会費は5,000円（税込）です！
詳しいお申し込み方法は
下記までお問い合わせください。
〒150-0011
東京都渋谷区東3-14-22白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局
TEL.03-5467-3060
（月〜金 10:00〜18:00）
©SEGA ENTERPRISES,LTD., 1996,1998
©RED 1996,1998
発売元：（株）マーベラス エンターテイメント http://www.mmv.co.jp/

WORKJAM
ワークジャム

ローディング待ち時間なし
世界初！マッハシーク搭載

今世紀最大の難事件があなたを待ち受ける!!

予約者全員に体験版をプレゼント！

~もつれた7つのラビリンス~
クロス探偵物語

なんと、7本ものアドベンチャーゲームが1本に・
登場人物は100人以上・先進のエンジン"マッハシーク"搭載・
5,000シーンすべてのグラフィックに32,000色モード・
ゲーム企画／監修は天才ゲームクリエーター 神長豊、
キャラクターデザインに新鋭 玉置一平・ブレイク確実のフレッシュな声優陣・
オリジナルテーマソング／ピチカート・ファイヴ「大都会交響楽（I hear a symphony）」

予約して！はまってトクする！Wキャンペーン

その1
「クロス」ご予約プレゼント
発売まで待てない？予約者全員に体験版をプレゼント！

「クロス探偵物語」を店頭にてご予約して頂いた方全員に、もれなく"クロス探偵物語体験版"をプレゼント。
内容は製品版の1部をそのままプレイできる特別仕様！
さらにテーマ曲「ピチカート・ファイヴ」の「大都会交響楽」も収録。5000シーンの世界やマッハシークの速さなど「クロスの世界」をいち早くお試し頂けます。

予約受付期間 5月10日～6月10日まで

その2
最小コマンドリーグ
クロスを解いて豪華賞品をゲットせよ!!

「クロス探偵物語」を解き終えたあなたは、出力されたパスワードを葉書に書いてワークジャムに送ろう。解析の結果、最短で「クロス探偵物語」をクリアされた方には、「イタリア旅行」、「DVDプレーヤー」、「MDプレーヤー」など豪華賞品をプレゼント。
その他、応募者全員の中から抽選で50名様にオリジナルテレカをプレゼント。

SEGASATURN
'98年6月25日 発売予定
CD-ROM 2枚組 6,800円（税別）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

●「ワークジャム」は、デジタル・トウキョーとプランプランのゲーム開発レーベルです。

〒102-0075 東京都千代田区三番町22-7 三番町関野ビル4F デジタル・トウキョー株式会社「ワークジャム」事業部
担当 山口／船津 電話 03-5213-5685 FAX 03-3264-3481 http://www.ditokyo.co.jp/workjam

EVE The Lost One World Guidance

セガサターン用 マルチサイトアドベンチャー
イヴ・ザ・ロストワン ワールドガイダンス

file:01
Report in JAPAN
file:02
Report in ELLEDIA

SNAKE視点と杏子視点を融合した、
美麗なグラフィックによるストーリー解説。
Lost Oneを巡る二人の行動がいま明らかになる!

file:03
People

小次郎、まりなを含む「EVE The Lost One」に
登場するキャラクターを完全紹介。

file:04
Gallery

雑誌の表紙や販促物を飾った
10点以上のイラスト+本書オリジナルのイラストを掲載。
あわせて野口征恒氏のコメントも収録した。

file:05
Making of The Lost One

詳細な設定資料のほか、Lost One技術解説、
スタッフインタビューを掲載!
巻末には空白の3日間を埋める
書き下ろし短編小説「二国二夜」を収録!!(文・山田桜丸+挿絵・野口征恒)。

5月初旬発売予定!

- ●A4判(ケース入り)
- ●112ページ(オールカラー)
- ●本体価格2,200円

シーズウェア Imadio SEGASATURN SATURN MAGAZINE

©1998 C's ware All Rights Reserved.

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売:Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●コレクト便(商品を本体と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律 380 円です。◎注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい。●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

プロ野球チームもつくろう!™
BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS
オフィシャルガイド
1998年4月末発売予定
本体価格1,300円(税別)
ヤリコミ編
ヤ
リ
コ
ミ
編
お待たせしました!
のヤリコミ編。
オフィシャルをこえた
情報量と攻略で
"やきゅつく"ファンを
しびれさせます。
もちろんあなたの知りたい
"あんな事"や"こんな事"もきっとわかる!
やきゅつくの裏も表も見せまっせ〜。
イケイケ編も絶好調!!
ヤリコミ編の前に
こいつで予習だ!!
本体価格950円
大好評発売中!!
これがヤリコミ編5つの"キモ"!
●いつでも検索! とっても見やすい完全データ
●選手育成にお役立ち! キャンプ&首脳陣情報
●すべての疑問に回答を! 本誌だけのすてきな攻略
●こんな選手がほしいんです……能力値別ランキング
●しょせん世の中ゼニだす! 経営大儲けのポイント
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売:Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注:一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんので ご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

セガ・オフィシャルブックシリーズ

サクラ大戦2 花組入隊案内

一、帝国華撃団は帝都の守御を本分とすべし
一、帝国華撃団は愛と正義を重んずべし
一、帝国華撃団は純潔美行を重んずべし
一、帝国華撃団は武勇を尚ぶべし
一、帝国華撃団は団結の強化を尚ぶべし

花組隊員を志す者に限り、帝国華撃団の最重要機密を公開する。

1998年4月下旬発売予定!

A5判／並製／128ページ／
本体価格 950円

帝国華撃団・花組隊員としての心得や訓示規定などをメインに、『サクラ大戦２』の新システムを解説する「入隊に際しての基礎知識」や、細部まで網羅した「服務規則」を掲載。また、帝国華撃団総司令長官から入隊志願者への挨拶や、現在帝劇内の任務にあたっている隊員はもちろん、大帝国劇場の設備・兵装など帝撃の内部情報まで大紹介。さらに、隊員たちの業務日報では『サクラ大戦２』序盤の出来事がバッチリわかる。その他、「入隊試験問題実例集」や、訓練稽古のマメ知識なども掲載。

全国の大神少尉が、秘密部隊に赴任するために必携必読のアイテムとして、心くすぐられる一冊です。

サクラ大戦2 TM
Sakura Wars
～君、死にたもうことなかれ～

サクラ大戦2 愛と戦いの日々 ～徹底攻略ガイド（仮）

帝国華撃団（歌劇団）・花組8名についての全イベント解説とゲーム全体を徹底攻略。また、編集部独自の調査による完全データ集やマニアックなプレイの方法などを紹介し、『サクラ大戦2』の遊び方の可能性をさらに掘り下げる一冊。

9月上旬発売予定!!
B5判
予価 1,300円

サクラ大戦2 設定資料集（仮）

キャラクターのプロフィールや詳細設定、原画までをあまさず紹介。もちろん製作陣および、豪華声優インタビューや、開発者インタビューも収録。また、描き下ろしポスターと、大帝国劇場の立体模型（ペーパークラフト、チビキャラクター付き）の2大付録を予定。

9月下旬発売予定!!
A4判
予価 2,000円

乞うご期待!!

太正浪漫倶楽部

サクラ大戦オフィシャルファンクラブ

太正浪漫倶楽部

会員だけの素敵な特典!!

特典壱、メンバーズカード＋特製オリジナルカードホルダー
特典弐、「太正浪漫倶楽部」会報誌…サクラ大戦の様々な情報、企画を満載した会報誌が年６回届きます。
特典参、会員専用の通信販売…サクラ大戦グッズの会員専用の通信販売を実施します。
特典四、オリジナルテレホンカード…他では絶対手に入らない、特別仕様のテレカを入会時にプレゼント！

サクラ大戦ファンの熱い要望に応え、ついにオフィシャルファンクラブ「太正浪漫倶楽部」誕生！　入会すると、他では手に入らない豪華特典をプレゼント！　あなたも花組のメンバーと一緒に、サクラ大戦の世界をもっともっと楽しんでみませんか？　年会費 5,000円（税込）

◎お申込方法

葉書でのお申込（お申込は日本国内在住の方に限ります）
１．氏名（フリガナ）２．性別３．生年月日（１９〇〇年〇月〇日）４．職業５．郵便番号、住所（フリガナ）６．電話番号７．日中の連絡先電話番号８．このクラブをどこで知りましたか？１）雑誌（誌名：〇〇〇〇〇）２）お店３）アミューズメント施設４）インターネット（ホームページ）５）友人に聞いて６）ソフトに入っていたチラシ７）イベント８）その他
以上を明記のうえ、下記事務局までご送付下さい。約３週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。
インターネットでのお申込は、http://www.sega.co.jp/sega/roman/まで。

〒150－0011　東京都渋谷区東３-14-22　白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局　行
お問い合わせ：TEL 03-5467-3060（月～金　午前10時～午後６時）

© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998　© RED 1996,1998

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

VAMPIRE

●カプコン●発売中（4月16日発売）●5,800円／「拡張RAMカートリッジ4MB」同梱版:7,800円●対戦格闘●「拡張RAMカートリッジ4MB」必須

遂に発売!!

ヴァンパイア セイヴァー初心者のための
対戦基本戦術指南

遂に発売された「ヴァンパイア セイヴァー」。今回は、登場キャラクター18人の、対戦における攻撃の組み立てを、フローチャート式で解説しよう。これからセイヴァーを始めるという人は参考にしてほしい。おまけ情報も見逃すな！

特報 SPECIAL REPORT

もう、すでにみんなは「ヴァンパイア セイヴァー」で熱い対戦を繰り広げているだろう。そんな人たちのために、勝つための攻撃手順の組み立て方を紹介するぞ。

Demitri
デミトリ

全身無敵ダッシュを有効に使い、スキあらば跳び込め

パワーのあるデミトリは、跳び込みからの連続技や、ダッシュからの投げ、デモンクレイドルを軸に戦うが、基本的には近〜中距離で通常技やカオスフレアで牽制しながら戦うことになる。

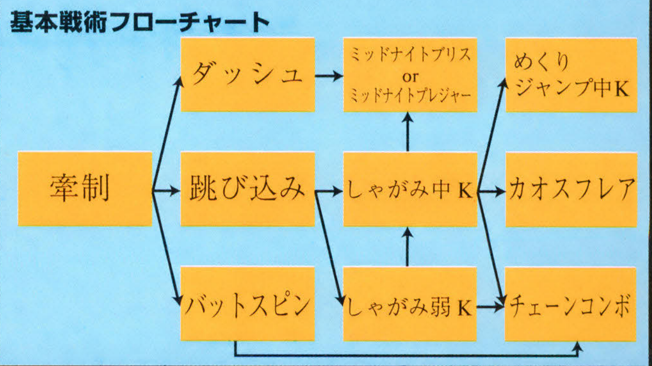
●牽制
牽制には、相手のダッシュを潰したりできる立ち弱Pや、キャンセルがかかり、そこそこリーチのある下中Kを使う。

●ダッシュ
デミトリのダッシュは、距離の調節ができないが、必殺技でキャンセルすることができる。しかも、消えている間は全身無敵&投げられ判定がなくなるという優れもの。相手の裏に回ることも可能だ。主にキャンセルで使うのは、デモンクレイドルと、ミッドナイトブリスorプレジャーで、デモンクレイドルはダッシュ中に出すと斜めに飛ぶので、使いやすい。ただし、出かかりから空中ガード可能なので多用は禁物。

●跳び込み
通常技などで牽制しつつ、スキあらば跳び込みからの連続・連携技を狙う。下中Kキャンセルカオスフレアは、ほぼ密着でないと連続技にはならないが、相手を固めるには十分役に立つ。下弱K、下中Kがヒットしたら、そのままチェーンコンボに持っていってもいいし、めくりジャンプ中Kからの連続技を狙ってもいいぞ。また、下弱K、下中Kキャンセルミッドナイト〜もかわされにくいのでおすすめだ。

●バットスピン
相手の足もとを狙うように出さないと反撃を受けるので注意。地上で出す場合、下弱K×2→下中Kのあとに、弱で出すとちょうどいい。

今回、立弱Kは立ちガード可能になってしまったが、ヒットorガードを問わず。キャンセルミッドナイトブリスは避けられにくい。跳び込みからいきなり狙うのも手だ。



©CAPCOM CO.,LTD.1997,1996 ALL RIGHTS RESERVED.※このソフトをプレイするためには「拡張RAMカートリッジ4MB」が必要です。

SAVIOR

アーケード版の隠しキャラクター2体も完全移植！

ダークガロン

一見して、姿形はガロンと変わるところが見受けられないダークガロン。ドラゴンキャノンのグラフィックが違うような気が……。

見たところ、ガロンとの違いはないようだが、はたして？

朧ビシャモン

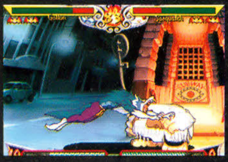
ダークガロンと違って、ビシャモンとは必殺技のラインナップが違う朧ビシャモン。強力な必殺技を多数持っているので勝つのは困難。

ビシャモンにはない強力な必殺技を持っている。一筋縄ではいかないぞ。

素早いダッシュとクイックムーブで相手を固めろ

Gallon
ガロン

基本技の性能が良く、ちくちく攻めて相手を焦らし、スピードを生かした跳び込みやダッシュからの攻撃を起点とする戦い方が基本のガロン。ショートダッシュやクイックムーブを使ってスピーディに戦おう。



ガロンのスピードを、さらに生かすことができるクイックムーブ。素早く近づき……。

コマンド投げのワイルドサーキュラーを決める。コマンド入力が忙しいけど。

●牽制
牽制には下中Pや下中Kを使う。下中Pはガロンの姿勢が低くなり、攻撃を受けづらく、リーチもある。下中Kは、攻撃判定の出現が早く、足元の食らい判定が小さくなるのが魅力。どちらも、相手の攻撃をかわしつつ攻めることが可能だ。

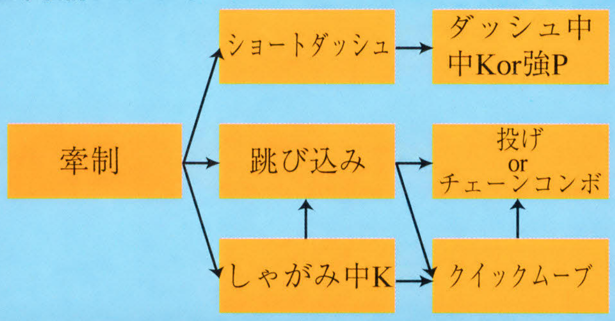
●ショートダッシュ
ショートダッシュは通常のダッシュよりも着地のスキが少ないので、素早く次の攻撃に移ることができる。ショートダッシュ攻撃は、中Kがおすすめ。他にも、ダッシュ強Pなども連続技につなぎやすくて使い勝手がいい。

●跳び込み
メインで使うのは、ジャンプ強Pとジャンプ中K。両方とも斜め下での判定が強いので飛び込みには最適。

●クイックムーブ
今回のガロンの目玉の技。ダッシュよりも素早く、スキなく間合いを詰めることができる。中Kにキャンセルをかけて使ったり、密着して出し、相手の背後にまわり、下段始動の連続技を狙っていくのもいい。

●投げ
投げは、できるだけコマンド投げのワイルドサーキュラーを狙おう。ダッシュから、跳び込みから、クイックムーブからと狙いどころはたくさんあるぞ。スピードで相手を翻弄しよう。

基本戦術フローチャート



※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は“しゃがみ”を表します。

Zabel
ザベル

リーチと機動性を生かしたヒット&アウェイが基本

驚異的なリーチの長さと、空中を自在に移動し、変幻自在な攻めが可能なザベル。ザベルの通常技は、地上でも空中でも、レバーを入れることで変化させられる特徴がある。主に地上でリーチの長い通常技で牽制し、空中ダッシュからの攻めを得意とする。

●牽制
地上で牽制に使う技は、→＋弱Kと、→＋中P。ときおり→＋強Pや→＋強Kを混ぜると、相手の技の出かかりやジャンプ&ダッシュを潰すことができるので効果的。しかし、→＋弱K以外は、空振りしたときのスキが大きいので、最低でもガードさせよう。

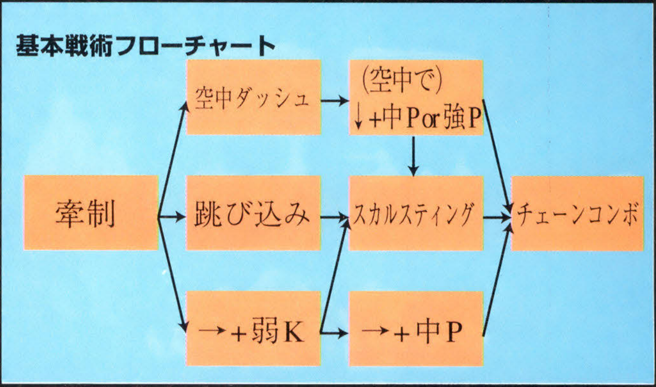
●空中ダッシュ
ここでいう空中ダッシュとは、低空ダッシュも含んでおり、ザベルを使う上でのポイントとなる部分だ。低空ダッシュの入力（↗→）を行った直後に、下方向の攻撃（レバー下要素＋ボタン）で、中間距離からいきなり中段攻撃をしかけることができるので有効度は高い。

●空中↓＋中Por強P
空中ダッシュや跳び込みから攻撃をしかける際に、下方向に強く頼りになる技。もちろん、↓＋中Pから↓＋強Pにチェーンさせてもいい。他にも、多段ヒットする強Kもおすすめ。空中バックダッシュから使うと効果的だ。

●スカルスティング
ヒットさせれば、チェーンコンボにつながるし、弱ならガードされてもスキは少ない中段技。恐いのはガードキャンセルぐらい。いきなり出しても相手のジャンプ攻撃で迎撃されてしまうので、連携に組み込んだり、通常技をキャンセルしたりして使っていこう。

相手の起き上がりに、飛び越えるようにジャンプして、ガード方向を惑わせて……

空中バックダッシュ強K。めくりだと思ってガードしている相手にヒットする。



Victor
ビクトル

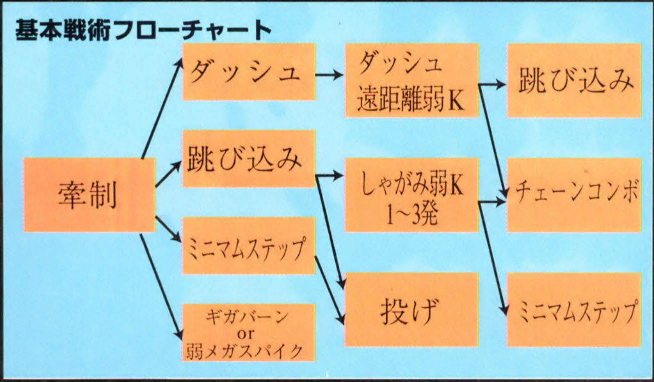
動きの遅さをダッシュやミニマムステップでカバー

典型的なパワーファイター／投げキャラクターであるビクトル。やはり、そのパワーと投げを生かす鍵は、動きの遅さをカバーして、いかに相手に近づくか、というところにある。電撃基本技と呼ばれる、中以上のボタンを押しっぱなしにすることで、体に電気をまとい、リーチが長くなるという特殊能力を持っている。特に、電撃下強Pは対空性能に優れている。

●牽制
牽制には、電撃中Pを中間距離で使っていく。先端が当たるように出していき、遅いタイミングで跳び込まれたときは、引き付けてギガバーンを使う。ギガバーンは空中ガード可能になっているが、出際のモーションに空中ガード不可のところがあるので利用したい。

下弱Kをキャンセルしてミニマムステップ。反応の遅いor固まっている相手には、

確実にコマンド投げを決めよう。または、下弱Kを出して、再度攻めるのもいい。



●ダッシュ
他のキャラに比べて性能の劣るダッシュだが、それでもあるだけマシ。ダッシュ→投げの連携や、ダッシュ遠立弱Kなどで攻める。ダッシュ遠立弱Kは、弱攻撃につながるので下段である下弱Kからチェーンコンボにつなごう。

●跳び込み
ビクトルはダッシュが遅いので、必然的に跳び込む回数が多くなる。近距離から跳び込む場合は、中Kor強P。遠距離からなら強Kがいい。また、投げの成功率を高めるためにも、空ジャンプや、ジャンプ攻撃空振り→投げなども絡めていこう。

●ミニマムステップ
ダッシュ以外の特殊移動技。小さくジャンプして相手に近づく。弱Kからキャンセルで使ったりして、着地に投げを決めてみよう。

※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は"しゃがみ"を表します。

Morrigan
モリガン

ショートダッシュからの中段・下段・投げを狙っていく

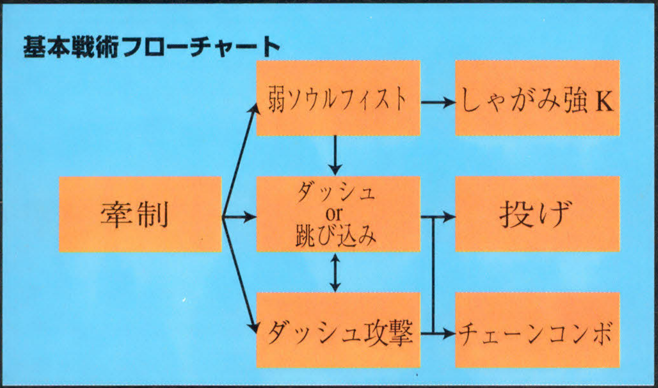
前作のハンターの時代は、その強さで猛威を振るっていたモリガンだが、ダッシュ性能の弱体化や、通常技の微妙な調整などにより他のキャラと比べても同レベルになってしまった感が見受けられる。とはいえ、その飛行型のダッシュからの攻めは健在なので、そこから活路を見い出そう。

●牽制

モリガンの通常技で牽制として使えるのは、立ち中Pや下中K。どちらもリーチが長く、キャンセルがかかるので重宝する。また、下強Pのリーチはかなりのもので、姿勢が低くなるので飛び道具や打点の高い攻撃の下をくぐって攻撃できる。読まれて跳び込まれないように注意が必要だが。

ショートダッシュ攻撃がガードされたり、ヒット後チェーンにつながりそうにないときは、

ショートバーチカルダッシュで相手の裏に回り攻撃をしよう。めくられた相手は驚くぞ。



●弱ソウルフィスト

ここでは、弱と書いたが、距離や相手によって強弱を使い分けていけばいい。弱は飛距離はないが、画面上に長い間残っているので、壁にしてダッシュや跳び込みを狙っていく。空中ソウルフィストも低空で出せばそれなりに使えるが、出すならES版にしたほうがいい。近い間合いでソウルフィストを立ちガードしているようなら、下強Kを当てていこう。

●ダッシュ＆ダッシュ攻撃

ここでのダッシュとは、レバーをコンコンと短く入れた、ショートダッシュのこと。モリガンのダッシュは飛行型なので、ダッシュ攻撃はすべてしゃがみガードできない中段判定なのが強さの秘密。メインで使うのは中Pと中K。ヒットorガード後は、投げ、しゃがみ弱K、再度ダッシュ攻撃など、常に相手のガードを揺さぶっていこう。

Anakaris
アナカリス

大いなる墓碑で相手のガードを揺さぶり攻めろ

体が大きく、素早い動きを得意としないアナカリス。しかし、その巨大な体から繰り出される攻撃の数々は、リーチも長く、奇怪な動きのものが多い。しかも、そのほとんどの通常技が使い勝手がいいものなので、動きは遅いが相手を固めるのには苦労しないはずだ。

●牽制

中〜遠距離で戦うアナカリスは、必殺技のコブラクローやミイラドロップが牽制技になったりする。通常技では、立弱Pやダッシュ中P、下弱Kor中Kが使える。下強Pはかなり信頼度の高い対空技になるぞ。

●ジャンプ↘+K（大いなる墓碑）

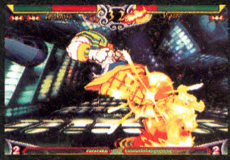
アナカリスの切り札的存在の技。空中から素早く攻撃を繰り出す中段技で、攻めるときの起点になる。ジャンプ+↘Kがヒットしたらチェーンコンボへ、ガードされたら、下弱Kを1〜2発挟んで様子を見る。下弱Kがヒットしたらチェーンコンボへ、ガードされたら再度ジャンプ↘+Kで攻めたり、次の組み立てを考えよう。

●ミイラドロップ

ミイラドロップはガード不能の投げ技だが、しゃがんでいる相手はつかむことができないので、主に使うことになるのはES版ミイラドロップ。ES版はしゃがんでいる相手も問答無用でつかんでくれる。しかし、つかみに行くまでに多少の時間がかかるので、弱攻撃キャンセルで出すなどの近い間合いで使うこと。

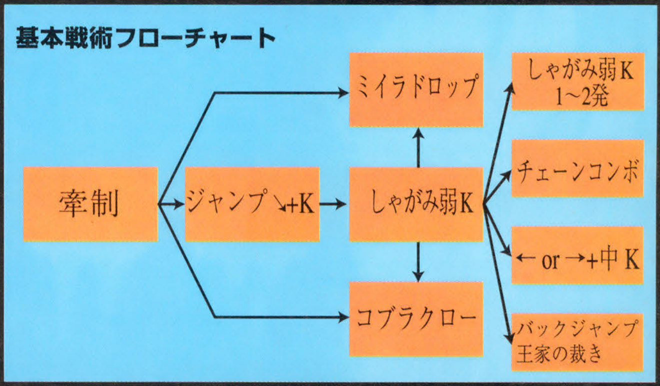
●王家の裁き

空中でとりあえず出しておく必殺技。出した後もジャンプ攻撃が使えるので、下をくぐられないように間合いを調整していくことが必要だ。



ジャンプ↘+Kが攻めの要になる。しつこいくらいにチクチク攻めて、ガードを揺さぶれ。

ESミイラドロップはしゃがんでいる相手も掴んでくれるので、有効利用しよう。



※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は"しゃがみ"を表します。

素早い動きで、ダッシュ攻撃や跳び込み攻撃を決めろ

Felicia
フェリシア

近距離での対空技は下強Pで決まり。早目に出せばかなり万能な対空技になる。

弱攻撃からも中攻撃からも、連続技になる弱キャットスパイク。使わない手はない。

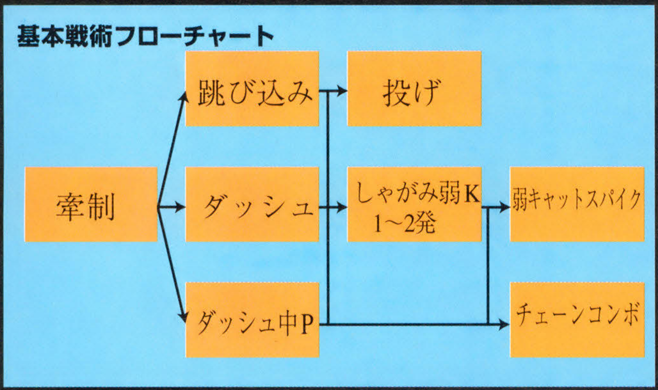
フェリシアは、新技キャットスパイクの使い勝手の良さ、通常技の判定の強さ、どれをとっても他キャラに引けを取っていない。唯一、飛び道具がないのが欠点といえば欠点だが、それを補ってあまりある機動力を備えている。

●牽制
なんと、フェリシアの通常技はほとんどが牽制に使える優れものだ。なかでもお世話になるのが立ち弱P、立ち弱K、下中P、立ち中K、下中K、立ち強K。立ち弱P、立ち弱K、下中Pは相手のダッシュ潰しに、立ち中Kは中距離の牽制に使う。下中Kは遠い間合いの対空に、立ち強Kは相手の行動の出鼻をくじくのに効果大。基本的に、通常技で戦う。これにダッシュ攻撃を混ぜて戦いの幅を広げる。必殺技はアクセント程度に使うだけで十分役に立つ。

●跳び込み
これも、牽制同様ほとんどすべてを使う。相手の対空技を潰すなら強P。地上チェーンにつなぐなら2段技の中P。後は、相手との間合いに応じて、中Kと強Kを使い分ければOK。

●ダッシュ＆ダッシュ中P
フェリシアの攻撃の要。ダッシュとはもちろんショートダッシュのことだが、フェリシアの場合、→→←でダッシュ距離を短くすることを指す。そのほうがダッシュ後の隙が少なく、ダッシュ攻撃からチェーンコンボにつなぎやすいのだ。ここでも使うのは、2段技の中P。

●弱キャットスパイク
弱で出せば、ガードされてもフェリシア有利。連続技にも組み込める。中スパイクは、しゃがんでいる相手にヒットすればチェーンコンボが確定する。



Aulbath
オルバス

ダッシュ攻撃をメインに地上戦を挑んでいく

オルバスは、メインで使っていた必殺技のソニックウェーブとポイズンブレスがため技になり、今までとは少し戦い方を変える必要が出てきた。判定の小さくなるダッシュをメインに、投げと打撃の２択を狙っていく。

●牽制
どんな時でも使えるのが下弱K。弱攻撃の割にリーチも長く、連打もきく。他には立ち中Kと立ち強K。立ち強Pは対空に使っていく。

●ソニックウェーブ＆ポイズンブレス
とりあえず、中～遠距離から弱で出して、壁にするのが主な使い方。そこから跳び込みや、ダッシュを繰り出していく。ストックに余裕があるなら、ES版を使うことをおすすめする。

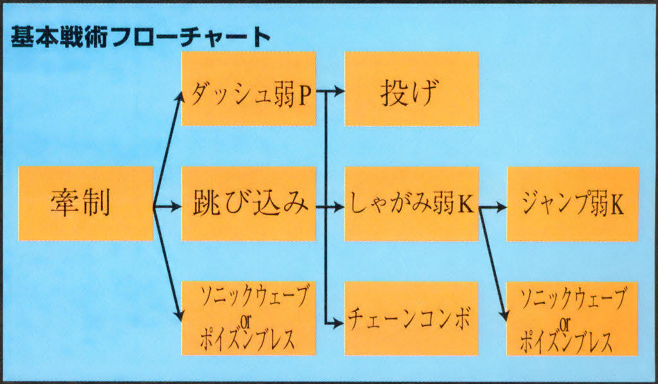
●ダッシュ＆ダッシュ弱P
オルバスのダッシュは、地上を滑るタイプだが、思いっきり判定が小さくなるので、相手の攻撃をくぐり抜けることも少なくない。オルバスはコマンド投げの威力が大きいので、ダッシュから直接狙っていくのもいいし、ダッシュ弱Pをヒットorガードさせて狙うのもいい。ダッシュ攻撃をガードした後に反撃しようとする相手には、下弱Kで追い払ってやろう。ヒットしたらチェーンコンボへ移行する。

●跳び込み
相手に跳び込むときは、中P、もしくは弱K→中Kや中P→中Kの空中チェーンがいい。もちろん、空ジャンプで投げにいってもOKだ。

●ジャンプ弱K
ジャンプ弱Kは昇りで出せば、しゃがんでいる相手にヒットする中段技になる。ガードの堅い相手に有効な手段だ。

ダッシュで姿勢がこんなに小さくなる。この後はコマンド投げの出番がやってくるのだ。

ESソニックウェーブを盾にして、跳び込みやダッシュからの攻撃を開始しろ。



※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は"しゃがみ"を表します。

Bishamon
ビシャモン

脅威の連携・連続技で、とことん固めてしまえ

刀を持っているのでリーチが長く、攻撃力の高いビシャモン。中距離からちくちくと攻めてもよいし、接近戦もよい。使いこなせればかなりの強さを発揮する。

●牽制＆ダッシュ

牽制に使う通常技は、→＋中Pや→＋強P、下強Pがメイン。ダッシュ中Pや、ダッシュ弱Kも有効性が高い。とくに、ダッシュ中Pは、相手のジャンプを打ち落としたりできるので、かなり使える技だ。

●跳び込み

ジャンプ攻撃もリーチが長いので、遠い間合いから跳び込むことが可能。跳び込みの際に使う攻撃は、中Kと強K。それぞれを単発で出してもいいが、威力を発揮するのが中K→強Kの空中チェーン。最初の中Kを立ちガードした後にしゃがみガードに移行する相手にはかなり有効。また、地上チェーンコンボにもつなぎやすいので、ビシャモンのジャンプ攻撃のメインになる。

●しゃがみ弱K

接近戦のメイン攻撃。とりあえず出して、ガードorヒットを見極めて、下中Pキャンセル、下段・居合い斬りの連携へともっていく。

●バックダッシュ中Kor強K

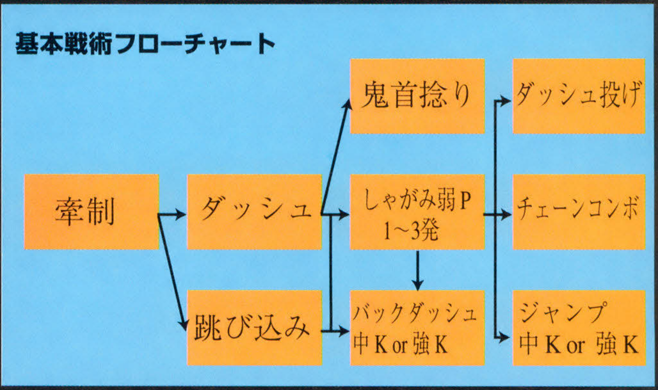
しゃがみガードの堅い相手にはこれが効く。ビシャモンのバックダッシュは宙に浮くタイプなので、攻撃は中段判定になっている。しかも、リーチが長いのでヒットさせやすいのだ。

●ジャンプ中Kor強K

昇りジャンプ後すぐに出すことで、これもバックダッシュ中Kor強Kと同じく、しゃがみガードを崩す効果がある。

ES絡め弾はスピードが速いので、見てからでは、避けることは難しいだろう。

バックジャンプ強K。こんなにリーチがあるから、うかうかしゃがみガードもできない。



Sasquatch
サスカッチ

確実にチェーンにつながるショートダッシュ攻撃を狙う

サスカッチの攻めの起点は、何といってもショートダッシュから。性能のいいダッシュからの中段攻撃で相手のガードを揺さぶり、ガードが固くなってきたところにコマンド投げを決めていく、という戦い方が基本になる。

●牽制

近～中距離の牽制に役立つのが、立中Pと、立中K。近距離なら立弱Pと下弱P。立中Pは判定もそこそこ強いので、相手の攻撃を潰すのに役立つ。必殺技のビッグタイフーンも牽制技としては優秀だ。

●ダッシュ＆ショートダッシュ

サスカッチの戦いの軸になるダッシュ。ショートダッシュは、→→←で出したもののこと。ショートダッシュ弱Pは予備動作も小さく、ヒットさせやすい。また、ショートダッシュ中Pがヒットしたら、確実に地上チェーンコンボにつながるぞ。ダッシュ攻撃は、弱P→強Kの空中チェーンが、地上チェーンコンボにつなぎやすくて便利だ。

●跳び込み

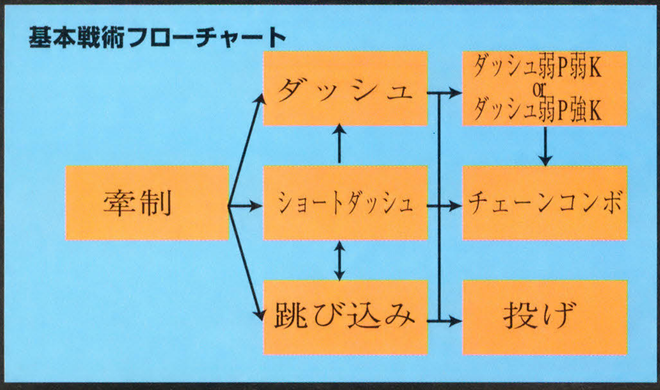
跳び込みは、中P→中Kか中P→強Kの空中チェーンがおすすめ。さらに、ジャンプ強Kはめくりにも使えるので、接近戦で狙ってみるのがいいだろう。

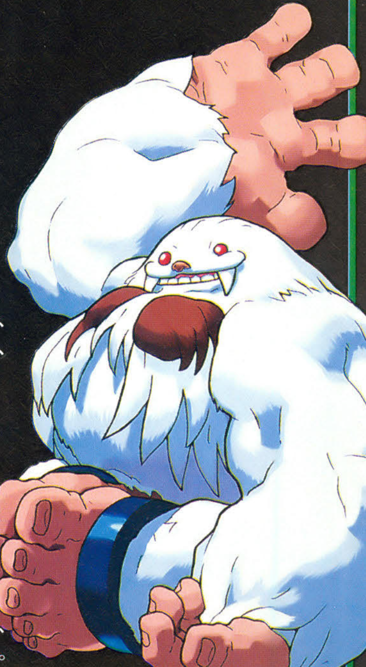
●投げ

サスカッチはダッシュ性能がいいので決める機会は山ほどあるはず。ビッグブランチを決めれば、相手がボタン連打などで速効回復しない限り、追加攻撃を決めることができる。ストックがあるならEX必殺技のビッグスレッジを狙いたいところ。他の投げ技よりも間合いが広く、威力も大きい。さらに、追い打ち攻撃も決まりやすいのが利点。

ショートダッシュ弱Pは攻撃発生が早く、予備動作も少ないために見切られにくい。

ビッグブランチで食べた後は、画面端ならダッシュ攻撃を加えよう。安定下強Kでもいい。





※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は"しゃがみ"を表します。

Lei-Lei
レイレイ

多彩なダッシュと暗器砲を使いこなせ

レイレイは、地上と空中で性能の異なるダッシュを持っていて、移動手段のバリエーションは豊富だ。空中ダッシュ後のスキも小さくなり、地上の技へつなぎやすくなっている。また、地上ダッシュはデミトリのものと同じだが、いつでも通常技でキャンセルできる点が大きな違い。コマンド投げの放天撃でもキャンセルできるので、ダッシュからの攻めが一段とアグレッシブになったといえよう。

●牽制
出が早く、リーチもある立ち弱Pや→+中P、立ち強Pが使い勝手がいい。とくに立ち強Pは画面の半分以上のリーチがあるので遠距離からバシバシ使っていきたい。

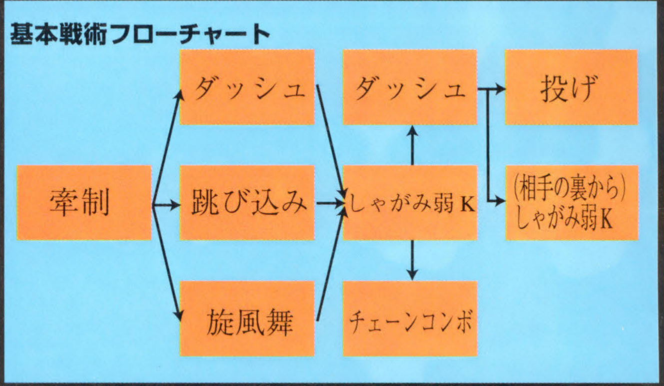
●跳び込み&空中ダッシュ
跳び込みと空中ダッシュ攻撃のメインは強P。攻撃発生時間も長く、多段ヒットするので地上チェーンコンボにつなぎやすい。強Kは攻撃発生が下方向に早く出るので、相手の対空技が出る前に潰してしまうことが可能だ。

●旋風舞
今回の旋風舞は使えるぞ。ヒットorガード問わず、↓+Kでキャンセルして地上技につなぐことができる。もちろん、旋風舞をヒットさせてから、↓+Kでキャンセルして、下弱Kや下中Kを出せば連続ヒットさせることも可能だ。うまく使いこなそう。

●ダッシュ
地上ダッシュで消えたときに、相手の裏に回り、すぐに下弱Kを出せば、まずどんな人でもヒットさせることができる。そこからチェーンコンボにもっていくというのもあり。

画面端に追いつめたり、ダウンを奪ったりしたら強暗器砲を重ねるように発射する。

下段チェーンを下段ガードしていると強暗器砲がヒットするし、逆ならチェーンがヒット。



Jedah
ジェダ

ダッシュとディオ=セーガの使い方がポイント

普通に出すとかわされやすい、プロヴァ=ディ=セルヴォも、小技からのキャンセルなら、連続ヒットはしないが、そうやすやすと逃げられやしない。フィナーレ=ロッソでも可能だ。

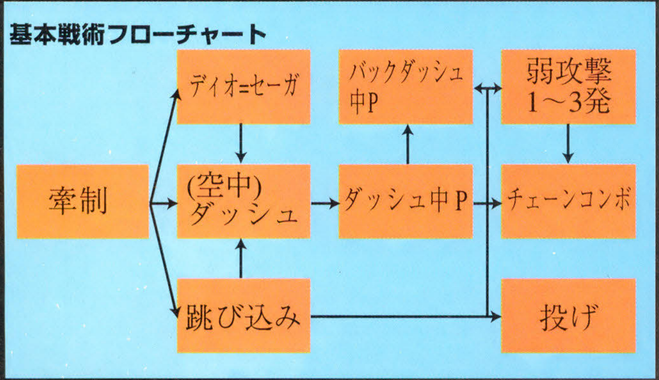
ジェダの基本は、ディオ=セーガで、相手の行動を封じながら、ダッシュからの攻撃で相手を翻弄するというのが常套手段。空中ダッシュ自体に攻撃判定を持つ、特殊なキャラでもある。通常技のリーチが長いので（ついでに硬直も長め）、それらを生かした戦いを心がけよう。

●牽制
ジェダの牽制技は、立ち中Pと立ち弱K、下中Kがメイン。ときおり立ち強Pを出すことで、相手のジャンプを未然に防ぐこともあるぞ。

●ディオ=セーガ&ダッシュ
ここでいうダッシュとは、レバーを短く入れただけのショートダッシュのことを指している。ディオ=セーガは地上で出して、ダッシュ攻撃の壁にするのにも使うが、ダッシュ中Pキャンセルで出していくのもひとつの手。しかし、あまり近すぎるとディオ=セーガの予備動作中に反撃されるので、ダッシュ中Pの先っぽをヒットさせるようにしよう。また、近距離でショートダッシュすると、しゃがんでいる相手を飛び越えることができるので、ジャンプ強Kでめくりをねらうのも作戦だ。

●バックダッシュ中P
これは、相手との間合いを離しながら中段攻撃を仕かけるという、なんともいやな技である。

●弱攻撃1〜3発
近距離の牽制に使う下弱K。ここでしゃがみガードが堅ければ、バックダッシュ中P。さらに、ダッシュ攻撃を仕かけるというのもいい組み立てだ。投げやチェーンコンボにつなげられればなお良し。



※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は"しゃがみ"を表します。

Lilith
リリス

接近戦に持ち込む手段を見つけ出せ

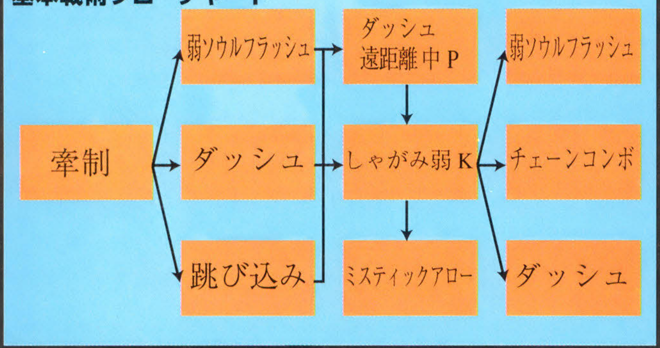
下弱Kや下中Kをキャンセルして、弱ソウルフラッシュを打つ。固まってる相手には、普段決める機会のないESミスティックアローを決める。この後の追い打ちも忘れずに。

モリガンとよく似た技を持っているリリスだが、その戦い方は、モリガンのそれと大きく異なる。飛距離のない飛び道具に、地上を滑るダッシュ。リリスは遠距離で戦う術を持っていないので、いかに接近戦に持ち込むかが鍵になってくる。

●牽制

近〜中距離で牽制に使用する技は立ち中Pと、下強P。他にこれといって目立つものはないので、立ち中Pでゴリゴリ押していく戦い方になってしまう。

基本戦術フローチャート



●弱ソウルフラッシュ

モリガンと同様、弱ソウルフラッシュを壁にして、ダッシュや跳び込み攻撃を狙っていこう。やはり、出すならES版の画面上に長く残るものがいい。ただ単に出すのではなく、下弱Kや下中Kをキャンセルを使うなどして相手を固めつつ、攻めていこう。

●ダッシュ

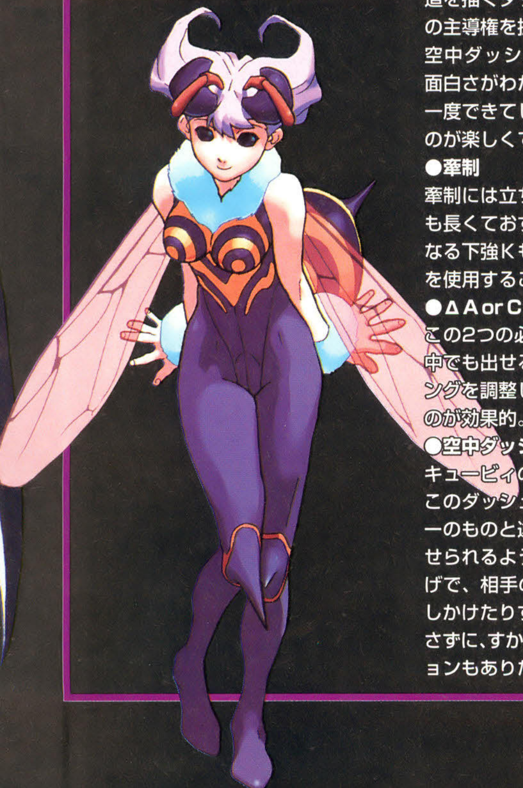
普通に地上を滑るダッシュなので、イマイチ使いづらい。が、ダッシュ遠距離中Pは、先端部分をガードさせればまず反撃を受けない。さらに、ダッシュ中Pがヒットしたら、下弱Kを連続ヒットさせられる。ということは、チェーンコンボまでつながっちゃうということ。

●跳び込み

有効な跳び込み攻撃は、中P→強Pの空中チェーンと、単発強Pがメインだ。また、通常のジャンプ以外にも、リリスにはハイジャンプというものがあり、通常のジャンプよりも素早く跳び込むことができる。ただ、ハイジャンプは間合いの調節が難しく、使いどころが難しいので無理に狙う必要はない。

Q-Bee
キュービィ

特殊な軌道を描く空中ダッシュを攻めの起点に



リーチの長い通常攻撃と、特殊な軌道を描くダッシュ。素早い動きで戦いの主導権を握るのが基本のキュービィ。空中ダッシュの制御ができなければ、面白さがわかりにくいキャラであるが、一度できてしまえば、相手を翻弄するのが楽しくてしょうがなくなる。

●牽制

牽制には立ち中Pと下中Kが、リーチも長くておすすめ。姿勢がグッと低くなる下強Kも使える。また、飛び道具を使用することも可能だ。

●ΔA or C→R

この2つの必殺技は、判定も強く、空中でも出せるので、跳び込みのタイミングを調整してフェイント気味に使うのが効果的。

●空中ダッシュ

キュービィの真骨頂、空中ダッシュ。このダッシュは通常の他のキャラクターのものと違い、相手のほうに引き寄せられるように落ちていく。そのおかげで、相手の起き上がりなどに2択をしかけたりすることも可能。攻撃を出さずに、すかして投げというバリエーションもありだ。空中ダッシュ中に出す技は、中Pが使いやすくおすすめ。

●跳び込み

跳び込みのときに使うのは、空中ダッシュと同じ中Pなのだが、強Kにつなげて空中チェーンにしたほうが使い勝手はよくなる。

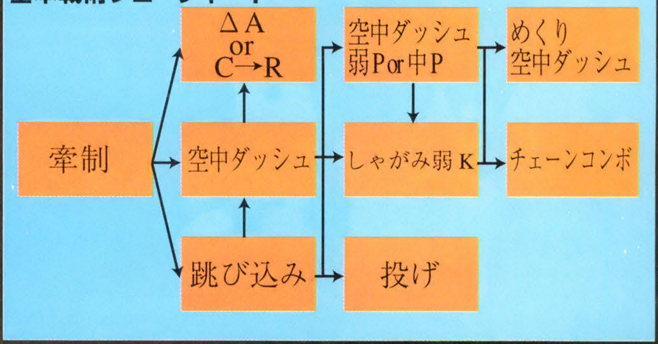
まず、跳び込みからの小技の後や相手の起き上がりに、相手を跳び越すようにジャンプ。

反対側に行ったら、すぐに空中ダッシュコマンド＋攻撃。めくり気味に攻撃できる。

●めくり空中ダッシュ

これは何かというと、相手を飛び越えるようにジャンプして、空中で裏に回った瞬間、空中ダッシュするというもの。すると、相手のガードを惑わせることが可能になる。

基本戦術フローチャート



※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は“しゃがみ”を表します。

リーチを補うために、いかに接近戦に持ち込むか

Bulleta
バレッタ

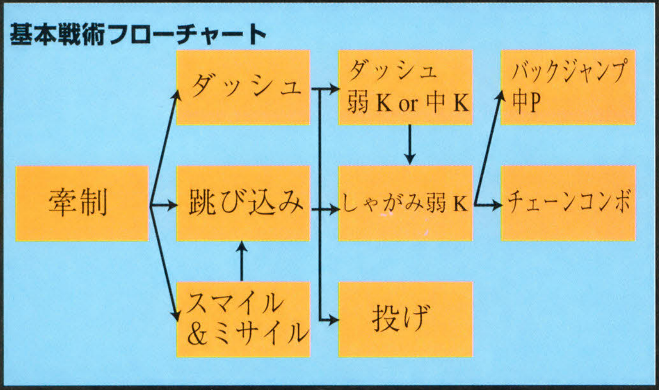
跳び込みやダッシュから、ラッシュをかけて相手を固めていく戦い方が基本となるバレッタ。飛び道具を持ってはいるけど、遠距離戦はあまり得意ではない。やはり、近づいて一気にたたみかけたいところ。近づくときはミサイルを盾にして接近を試みよう。

●牽制

通常技はどれもリーチが短いので、牽制に使えるような技は少ない。立ち中Pと下中Kがかろうじて使えるが、どちらかというと必殺技で牽制するような戦い方になってしまう。スマイル&ミサイルやシャイネス&ストライクを牽制に使っていこう。

スマイル&ミサイルを盾にして攻め込むように。ため技だから使い方が難しいけど。

しゃがんでる相手にもヒットする、バックジャンプ中P。下段ガードを崩せ。



●ダッシュ

ダッシュ攻撃は、攻撃発生が早く、食らい判定も小さくなる弱Kor強Pをおすすめする。もちろん、攻撃を出さないでダッシュで近づき、コマンド投げのセンチメンタルタイフーンを決めるのもいいだろう。追い打ちもほぼ確実に入るようだ。ミサイルを盾にしてダッシュというのがセオリーだ。

●跳び込み

バレッタは、2段ジャンプを持っているので、飛び込みにもバリエーションがある。やってみてほしいのは、ジャンプで相手を飛び越えて、着地する前に、2段ジャンプで跳び込んだ位置に戻ってくるという戦法。戻り際に攻撃を出すことで、ガード方向を揺さぶることもできる。中P→中Kの空中チェーンや、1発ヒットでダウンする強Kを狙っていこう。

●バックジャンプ中P

しゃがみ状態にヒットさせることができるので、しゃがみガード崩しに使う。

Donovan
ドノヴァン

キルシュレッドを生かし、ソードグラップルを決めろ

ドノヴァンは、攻撃力もあり、中段を攻める技を持っているにもかかわらず、もうひと押し何かが足りない感じがする。必殺技が物足りないのか、アニタが使えないからなのか(笑)。とにかく、使いこなすにはかなりの慣れが必要なキャラクターだ。

●牽制

ドノヴァンは剣を持っているのでそこそこリーチはあるほうだが、いかんせんしゃがみ状態のキャラには当たらない技ばかりなので、使い方に困る。立弱P、立中Pともにリーチはあるが、しゃがみ状態のキャラにはガードさせることすらできない(大型キャラ除く)。仕方がないので、立弱Kと立中Kを使って、たまにダッシュ立中Kなども混ぜたりして、攻め立てていこう。

●跳び込み

ドノヴァンの跳び込みはあまり強くないが、空中チェーン狙いで弱P→中Pと出していく。下方向に強いのは強Kなので、相手の対空技を潰すつもりなら、こちらを使ってもいい。

●ジャンプ↓中K or↓強K

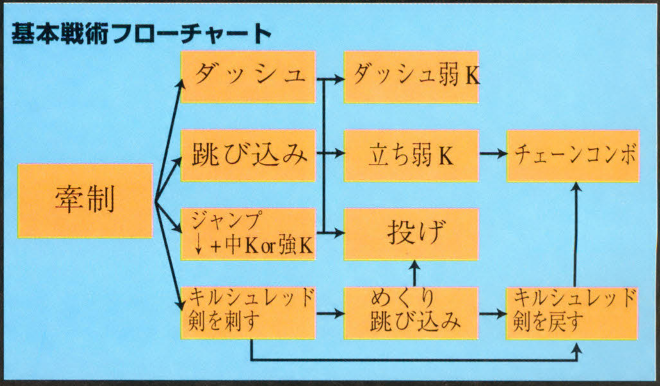
ジャンプ中に出せる突進技で、もちろん中段判定。ジャンプ直後に強で出せば奇襲技としても優秀だし、ヒットすればチェーンコンボにつなぐこともできる中は、ヒット後にソードグラップルを狙うためにのみ使っていく。弱は不要だ。

●キルシュレッド

発動時のボタンで、剣を刺す位置を選択可。弱は画面左端、中はドノヴァンがいる場所、強は画面右端。剣を刺したら、跳び込みやめくりからのチェーンコンボ&剣の連続技を決めたい。剣を手放すと、押しが弱くなるけどね。

ジャンプ↓+強Kの後、投げか打撃か、それとも、再度ジャンプ↓+強Kでいくか。

ソードグラップルの後は、ほぼ確実に追い打ち攻撃が決まる。ストックがあるならES版で。

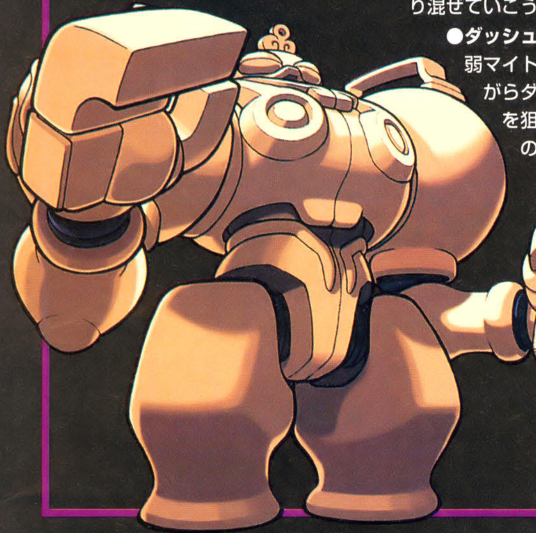


※操作説明の文中、矢印(↑、↓など)は方向ボタンを、「下」は"しゃがみ"を表します。

Phobos
フォボス

空中を自在に動き回り、相手のガードを揺さぶれ

体のさまざまな部分が攻撃手段となるフォボスは、中～遠距離戦を制する戦い方を基本とするキャラだ。かといって近距離戦が苦手なわけではなく、空中をも制することができる万能キャラになっている。特に、空中からの攻撃はバリエーションに富んでいる。



●牽制

通常技はどれもリーチが長く使いやすいものが揃っている。中間距離での牽制に有効なのは、立中P、→＋中P、→＋中K、→＋強P。→＋中Pは斜め上に突き出て、相手のジャンプを叩き落とす効果があるので、連携にときおり混ぜていこう。

●ダッシュ&空中ダッシュ

弱マイトランチャーを盾にしながらダッシュで近づき、投げを狙う。基本的には地上でのダッシュよりも、空中ダッシュを主に攻めの起点にする。空中ダッシュ攻撃は、下方向に判定の出るキック系を使用する。

●浮遊

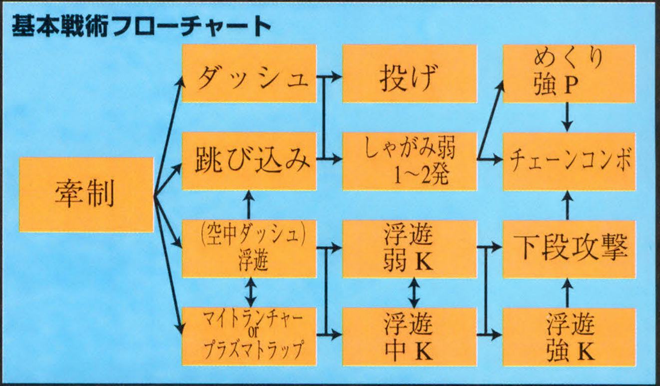
今回のフォボスの軸となるアクション。浮遊中は、何度でも技が出せるので（実質3回）、中段、下段、投げと選択可能な行動は多い。例えば、浮遊弱K→着地投げとか、浮遊弱K→浮遊強K→チェーンコンボなどガンガン2択3択を迫れ。

●めくり強P

ジャンプ強Pは、体を刃の付いたコマのような形状に変化させるのだが、これがめくりに使えるのだ。下弱K×2ぐらいの間合いから跳び込めば、バッチリめくれて、着地後チェーンコンボにつながる。

浮遊からの攻撃は実に多彩。攻撃すべてが中段なので、相手に立ちガードを強要し、下段にスキを作らせよう。

基本戦術フローチャート



数少ないチャンスにプラネットバーニングを確実に決めろ

Pyron
パイロン

パイロンは体こそ不定形で、変幻自在な形をしているが、戦い方はいたってオーソドックス。ダッシュからの投げ、突進技からの投げ、飛び道具をガードさせてのダッシュ&跳び込み。勝負の行方は、いかに奇抜な戦い方をするかにかかっている。

●牽制

思った以上にリーチの短いパイロンは、→＋弱Por中Pくらいしか通常技で牽制に使えるものはない。あとは下中K。必殺技ではソルスマッシャー（空中含）くらい。投げを決めるために、いかに相手に近づくかが鍵。

●ダッシュ

使えるダッシュ攻撃は、ダッシュ弱Pとダッシュ弱K。ダッシュ弱Kはリーチもそれなりにあるので頼れるし、出した後にすぐに止まれるのがいい。ダッシュ強Pや→＋強Pは、強いけれど、多段技なのでガードされるとガードキャンセルの的になるので、ほどほどに。他に狙うのは投げ。スキあらばどんどん投げにいこう。

●ゾディアックファイア

突進系の必殺技だが、当てるつもりではなく、高速移動手段として使用する。弱で相手の目の前で止まるように出し、投げやチェーンコンボを狙う。

●ジャンプ↓＋中Por強P

ジャンプ軌道を変化させ、空中からの奇襲に使う。相手に密着し、垂直ジャンプから出すことで、反対側にまわり込むという使い方もある。

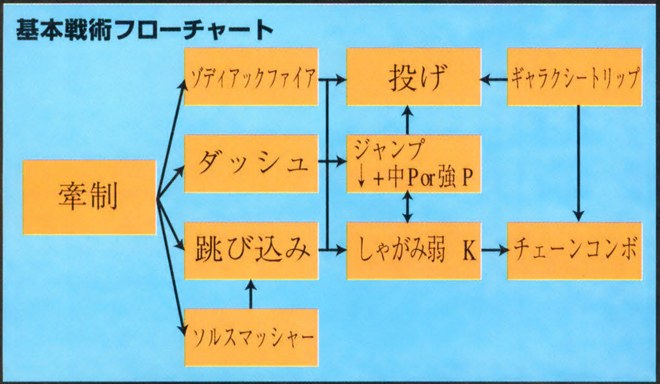
●ギャラクシートリップ

テレポート技だが、消え始めと出始めのモーションで見切られやすい。が、たまに、ここから投げを狙ってみよう。

ゾディアックファイアを移動手段として使い、この後、投げや下段攻撃を入れていく。

どんなときでも、常にプラネットバーニングを狙っていきたい。チャンスを逃すな。

基本戦術フローチャート



※操作説明の文中、矢印（↑、↓など）は方向ボタンを、「下」は“しゃがみ”を表します。

オープニングムービーと

「鳳学園校歌」

作曲・光宗信吉
作詞・桜井弘明
編曲・光宗信吉

いざや　ここに集い　学園の日々　我らとともに
新しい　時の中で　さまよう日々　ときめいて
めくるめく　昼と夜も　記憶の波　止めること叶わず
時は過ぎて　幕は閉じるもの　時満つまで　思い出綴ろう
いざや　ここに集い　学園の日々　我らとともに
さあ　歌え　悲しみさえ　輝くもの　世界の果て

少女革命ウテナ

いつか革命される物語

特報 SPECIAL REPORT

完成度80%

●セガ●5月28日発売●6,800円（2枚組）
●アドベンチャー●1人プレイ用
●全年齢推奨

今回は、話題のオープニングムービーを完全公開！　さらに、東京ゲームショウバージョン出展のサンプルROMを入手したので、ゲーム序盤に隠されている伏線を徹底検証！　ウワサの恋愛要素も判明した。これで、謎が多いゲームのオリジナルストーリーが、随分とわかった。

※ゲームをするときは、部屋をあかるくして、近づきすぎないようにしてプレイしてくださいね。

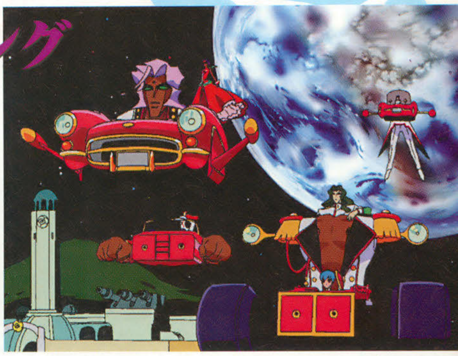
恋愛要素を完全公開!

歌って踊って遊びがいっぱいのオープニング

東京ゲームショウでベールを脱いだ超耽美なオープニングムービー。前号では、暁生、冬芽、西園寺の3人の、あまりにも怪しいカットばかりを紹介したが、もちろんウテナやアンシーといったオールキャストが総出演。左ページのきらびやかなカットがそれだ。

ムービーのなかでは、梢や御影草時などもさりげなく登場。また、千種と主人公が廃屋をバックにたたずむ意味深なカットなど、伏線を感じさせる部分も……。

なお、オープニングの歌は鳳学園校歌で、アニメパートの監督である桜井弘明氏による詩を、ウテナら登場人物たちが合唱する。曲は『少女革命～overture』『死のアフロディーテ』『光さす庭』をベースにアレンジされている。



終始踊ってるお馴染みの暗躍トリオ。遊びがいっぱいのオープニングの最後には、怪しげな合体暁生カーロボ（のパーツ）も登場!?はたして本編での登場はあるのか？

出るか暁生カーロボ？

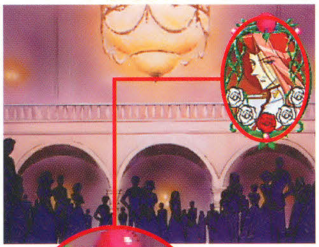
心の気高さに触れると薔薇の花が咲く？

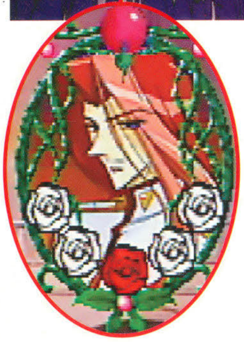
このゲームは基本的にはアドベンチャーゲームで、話が進んでいくと、ときどき選択肢が登場する。選択によって話の展開が分岐するが、同時に会話の相手の感情も変化する場合がある。各キャラクターの「心の気高さ」を刺激するような選択をした場合は、画面に薔薇の表示が現れてその変化を示す。

薔薇の数は最大5個で、薔薇の数だけ内部パラメータが変化したことがわかる。ただし画面の薔薇はそのときの変化値であって、累積値ではないらしい。

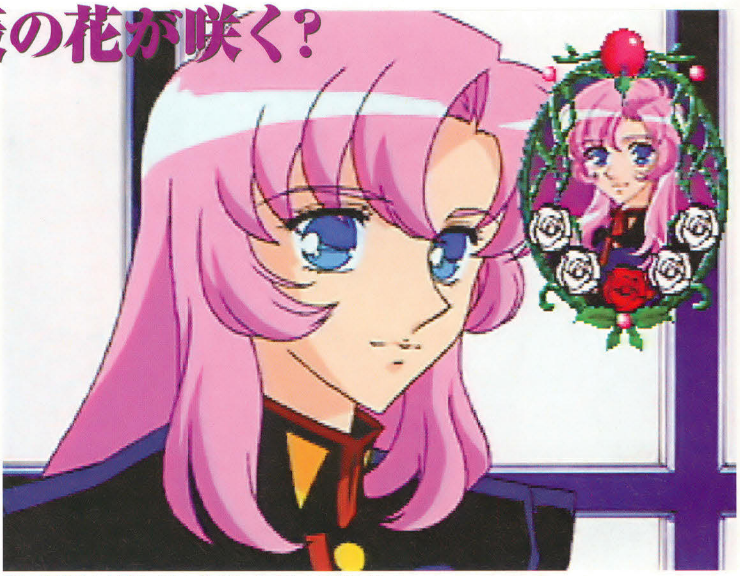
この「心の気高さ」の数値によって、終盤の展開も変わるようだ。

これが薔薇のゲージ





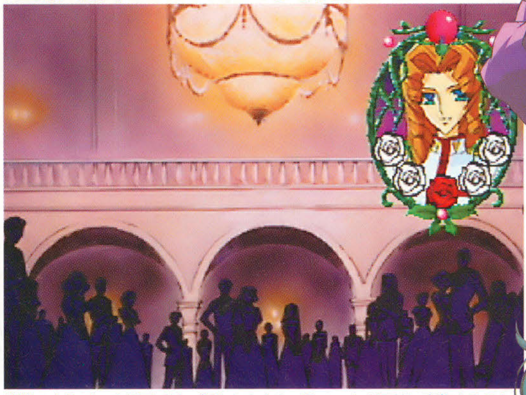
これがウワサの薔薇のゲージ。変化する数値に応じて薔薇の花が咲く。選択によっては、逆に薔薇の花が消えていくということもあるらしい。



「心の気高さ」が変化するときには、画面右上に表示される。キャラクターそれぞれで表示が違うので、誰のパラメータが変化したのかが一目瞭然。お目当ての人に絞っていこう。

選択肢には、つねに注意。うまくすれば、薔薇が咲いて好感度アップ。お目当ての人の前では、あんまりボケないほうがいいかも？

選択肢によって変化していく



複数の人物がいる場面では、何人かの人のパラメータが同時に変化することがある。その場合、1人ずつ薔薇のゲージが現れるので、見逃すことはない。このゲージは、その場での変化を示すもので、累計値ではない。

©ビーパパス・さいとうちほ／小学館・少革委員会・テレビ東京
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

転校一日目の物語の伏線をチェック

転校早々の第1日目は、「ウテナ」のTVシリーズを見てない人でもその世界にとけ込めるように、メインキャストの顔見せ的な部分が強い。1日目をプレイすることで、鳳学園という学校の仕組みや登場人物の関係がなんとなくわかる。

しかしそのなかには、後々の重要なカギとなる伏線があるようだ。

基本は選択肢分岐型のアドベンチャー。突然ゲームオーバーになったりはしないから安心。

SCENE 1 自宅 両親の素性

まずはプロローグで、両親の素性が語られる。両親は、鳳学園で知り合ってゴールインした、師弟カップルだったのだ。

父は、もとは鳳学園の教員で、フェンシング部の顧問をしていた。母は、そのフェンシング部の部員だったことが判明する。

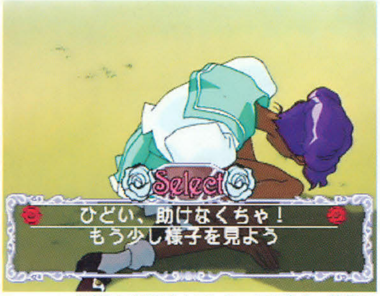
その関係で、鳳学園理事長から娘の転入を誘われたわけだ。

このシルエットに見覚えは？ 冬芽とダンスをすれば、それが誰の面影なのかが判明する。この父親は、けっこうシナリオの核心かも？

SCENE 2 転入 薔薇の花嫁

転校早々西園寺やウテナ、アンシーと知り合うことになる。クラスはウテナたちと同じで、アンシーや若葉もいっしょだ。

午後にカフェテリアで食事を取っていると、薔薇の花嫁や決闘ゲームといった、ウテナ世界の基本をレクチャーしてもらえる。



転校早々西園寺とアンシーに出会う。薔薇の花嫁や決闘といった耳慣れない単語もここで初めて登場。午後にその秘密がわかる。

お昼のカフェテラス。アンシーから薔薇の花嫁やエンゲージの意味を聞かされる。もしかしたら、薔薇の刻印が手に入るかもしれないって？ ところで、紅茶キノコってなに？

SCENE 3 理事長室 暁生登場

放課後は、理事長との対面。自分の寮が東館に決まったことを教えてくれる。また、フェンシング場から東館までの道のりを教えてくれてとても親切。

実際のところ、転校の原因を作ったのは理事長である暁生のはず。しかしここでは、その経緯を詳しく話してはくれない。

暁生さん初登場！ でも、ここではロングのこのカットのみなのよね。後半に期待？

SCENE 4 生徒会長室 東館の謎

場面は変わって生徒会室。いつものように冬芽、西園寺、樹璃、幹が会議を開いていた。

ここで、主人公のことが話題にのぼる。東館は、本来薔薇の花嫁とエンゲージしないと入れないのだ。冬芽は、謎の転校生を仮面舞踏会に招待することを提案する。

世界の果て？ TVシリーズを見た人にはネタバレですね。でも、見てなくても雰囲気的に陰の支配者らしきものとわかるでしょう。

冬芽の提案にみんな異議なし。かくして主人公を仮面舞踏会に招待することが決定。転校生は、生徒会にとって興味深い対象なのだ。

ミッキーのストップウォッチの謎

いつもなにかを計っているミッキーのストップウォッチ。これまで謎とされてきたそのシーンだが、有力な説が浮上してきた。

それは、前のカットでしゃべっている人のセリフを計測しているというもの。ゲームでも、たしかにそのように見える。タイム表示も場面ごとに違うらしい。

3秒12の表示。たしかに前の場面での樹璃のセリフが、このタイムだったような？

選択次第で軟派な私？

ゲームの主人公は、ごくごく普通の女の子だ。ウテナ世界の人たちみたいに浮き世離れしているところがないので、プレイヤーとしては共感しやすい。

しかし、選択しだいで別の才能が発揮できる。そう、ギャグメーカーとしての、軟派系の展開が可能なのだ。

ツッコミを入れてみる

エンゲージ、決闘という信じがたい話題に耐えきれず、ツッコミを入れてみました。

ギャグをかます!?

初対面でこれはないっしょ……。ミッキー狙いだったら、絶対にしてはならない選択ね。

つるつるマンボ？

生徒会に呼ばれて疑われ、場を和ませようとしたんだけど……。1曲踊っちゃいます。

SCENE 4 フェンシング場 謎の宝庫

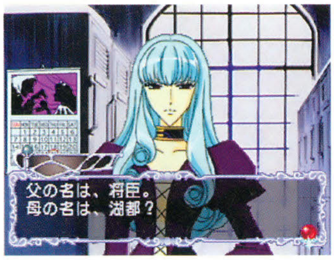
場面は変わってフェンシング場。暁生の案内通りに来てみると、父が話していた白亜の建物がそこにあった。

中に入って名札を見ると、部員の数は約30人ぐらい。その名札から、部長が三条院千種という人物らしきことがわかる。しかしなぜか、顧問の名札がないようだ。

そして壁に、1人の人物を中心に、ウテナや生徒会メンバーとおぼしき人物が描かれた絵を発見する。また、壁には25日に赤丸が付いた15年前のカレンダーがある。

そうこうしているうちに、目の前に長い髪の壮麗な女性が現れる。三条院千種とおぼしき人物だが、ここではまだ名前がわからない。その女性は、なぜか主人公の両親の名を知っていた。

フェンシング場の名札。三条院千種の名があるが、樹璃や幹の名がないような気がする？ そのへんに、なにやら秘密がありそう。



貴族のような雰囲気の威圧感ある女性。両親の名を知っているあたりが、かなり怪しい。思わせぶりな会話は狙ってるのか？

フェンシング場に大きなカギが？

フェンシング場には、たっぷりと伏線らしきものが張られている。

まず、名札。なぜ樹璃の名札がないのか？ 三条院千種とおぼしき女性は、なぜ両親の名を知っているのか？ そして、15年前のカレンダー。

15年前といえば、中学2年生の娘が生まれる前？ TVの黒薔薇編みたいなパターンも考えられるかも？

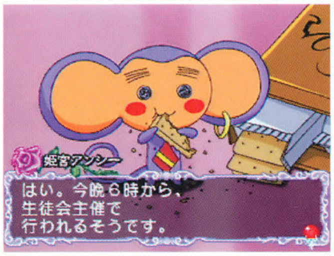
25日というのは、後に出てくる挑戦状の日付と一致。でもこれは、15年前のもの。

SCENE 6 東館 ルームメイト

フェンシング場からようやく東館へ到着。自分の部屋は、2階の22号室。隣はウテナたちの部屋だ。

部屋に入ってみると、ウテナとアンシーが掃除や片づけをしてくれていた。お茶でちょっと休憩していると、3人目の同居人チュチュを紹介される。そして、仮面舞踏会の招待状が渡されるのだ。

転校早々、生徒会主催の仮面舞踏会に招待されるなんて、他の生徒たちに嫉妬されそう。



SCENE 7 舞踏会会場 事件発生

アンシーのドレスを借りて、さっそく舞踏会へ。ゴージャスな会場で、生徒会メンバーと次々に出会うことになる。選択によっては、冬芽とダンスを踊ることもできる。

そして、フェンシング場で会ったと思われる謎の女性とダンスを踊る。彼女は、なんと薔薇の刻印の指輪をはめていたのだ。その直後に電気が消え、事件が起こった。

主人公の素性を知ってちょっと考え込む冬芽。そういえば、冬芽ってお父さんに似てる？

突然接触してきた謎の女性？「ウテナが敗れておまえは消える」と謎の言葉を残す。

そして事件が…

電気が消えたかと思うと、いつの間にか背中に挑戦状が貼られていた。いったい誰が、なんのために私の背中なんかに？

SCENE 8 生徒会室 疑惑

主人公は、ウテナ、アンシーとともに生徒会室に呼ばれる。

生徒会やウテナが知らないメンバーが、決闘ゲームに名乗りをあげてきた事態に、みんな困惑している。現在薔薇の花嫁とエンゲージしているウテナが戦うのか？

挑戦状に書かれた日付は3日後の25日。この謎の挑戦状をよこした犯人として、主人公は疑われるはめになる。

疑いを晴らすために犯人を自分で探すか、ギャグでごまかすか迷う主人公だが……？

生徒会室では、挑戦状に対する今後の対策が協議されていた。え？ 私が犯人だって？

SCENE 9 自室 一日目終了

さんざんな転校初日を終えた主人公。寮に戻ってみると、荷物はあるけどベッドがない。しおしおと床に毛布で寝るか、ウテナの部屋におじゃまするか？

ウテナの部屋へいけば、ウテナ様とムフフな添い寝が可能……。1人で寝ると、チュチュが心配でやって来てくれる。こっちも捨てがたいかもしれない？

床に毛布を敷いて1人寂しく寝ようとしていたら、チュチュが来てくれた。嬉しい！

来週もお楽しみに！

メルティランサー Re-inforce

「メルティランサー」シリーズは、声優さんのヴォイスも魅力。そんなわけで、前作に続いて今作でも、声優さんのCD付きスペシャルエディションを発売！　今回は、収録が完了したおまけCDの情報とともに、ゲームのドラマチックなシナリオも大公開！

特報 SPECIAL REPORT
完成度100%

●イマディオ●5月21日発売予定
●7,800円／スペシャルエディション（初回限定版8,800円）
●CD－ROM3枚組（スペシャルエディションはおまけCD1枚付）
●1人プレイ用
●ドラマティックシミュレーション
●全年齢推奨

ドラマチックな事件とプライベートな恋愛が同時展開

プレイヤーである主人公は、GPO（銀河警察機構）の一員となり近未来の地球を舞台に、恋あり事件ありのドラマを繰り広げる。

ゲームの基本は、GPOのランサー（捜査官）として任務をこなすこと。任務をこなすことで、主人公ランディのパラメーターが上がり、先輩の女の子からの評価も上がっていく。勤務が終われば、先輩の女の子とプライベートなおつきあいができ、恋愛も楽しめる。

また、筋が通ったシナリオにそって、大きなイベントが発生する。ミニゲームなども交えてドラマチックに展開していくのだ。

お仕事

本業は、街の治安を守る警察官。パトロールをしたり、訓練したりというのが基本です。

プライベート

日曜日は、女の子を誘ったり誘われたり。デートするのもいいけれど、休養も必要だ。

仲良くなって週末はデート！

毎週月曜～土曜日は勤務で、日曜日は自由行動だ。女の子たちと親密になっていれば、週末に彼女たちとプライベートなおつきあいをすることもできるだろう。デートコースは毎月変わり、女の子ごとにシチュエーションが違う。また、誕生日やバレンタインには、特別なイベントが用意されている。

女の子とデートをするためには、仕事をこなして彼女たちからの評価を上げるのが基本。主人公に好意を持つようになると、評価画面の顔の表情も笑顔に変わる。

うまくすれば女の子からデートに誘われるようになるけど、体力が減って仕事に失敗したりもするから、色恋沙汰もほどほどにね。

プライベートでは、日頃の服装とは違う私服を見せてくれる。季節によって変わるぞ。

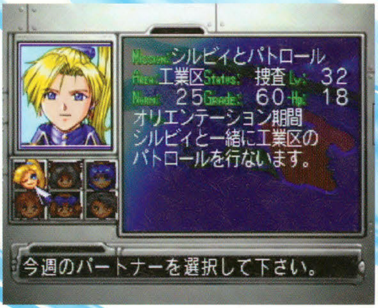
メインシナリオ

1年目 4月 着任

地球へ着任するシャトルの中で、いきなりハイジャックに襲われる。波乱の幕開けであった。

5月 基礎訓練

4月～6月は基礎訓練期間。先々の物語にかかわる人物たちと、次々に出会うことになる。



6月 基礎訓練終了

基礎訓練が終了したところで、上級職捜査官候補生に格上げ。これからが本番だ。

©1995/1998 TENKY Co.,Ltd. ©1998 Imagineer Co.,Ltd.

!スペシャルエディション用おまけCD収録完了!

「メルティランサー　Re-inforce」は、通常版のほかに初回限定のスペシャルエディション版が発売される。前作の限定版同様、声優さんの魅力満載の12センチCDが同梱されるのだ。

その内容は、メルビナ長官役の緒方恵美をはじめとする6人のランサー役の声優さんが勢揃いし、ドラマやおしゃべりで盛り上がる。さらに開発関係者のトークなどもあり、「メルティランサー　Re-inforce」の魅力をウラ側から楽しめる内容になっている。

ラジオ番組「緒方恵美の銀河にほえろ！」のノリで、主題歌のジョークアレンジヴァージョンも入っているので、緒方恵美ファンは絶対ゲットだぜ！

お疲れさま、無事収録終了！　豪華キャストが一同に集まって楽しく収録しました。次号では、各声優さんのコメントなど、おまけCDの詳細をお伝えするからお楽しみにね。

選択によって別の視点で展開

イベントでの選択肢によって、女の子の感情やその後の展開が変わる場合がある。また同じ任務でも、パートナーが違えば会話や内容が変化したりする。そのため、このゲームを遊び尽くそうとするならば、2回や3回のプレイではすべてを見ることができない。

とくにメインのイベントのなかには、選んだ立場によってまったく別の視点で展開するものがある。それらのイベントは、両方の視点でプレイすると、つじつまがあっていることがよくわかるのだ。

選択肢のほかに、パートナーとして選ぶ女の子も重要。最低6回はプレイせねば？

おとり捜査開始

1年目の大きな流れは、謎の誘拐団に関する捜査が中心だ。EMP分署管内で多発する謎の誘拐事件。誘拐された被害者は、身代金を要求されるでもなく、数日後、監禁中の記憶を消されて帰ってくるという。

背後に異星人の気配を感じたEMP分署では、事態収拾のためにおとり捜査を決行。おとりとなるオフェンス班と、犯人を追跡するバックアップ班とに分かれることになった。

いよいよ大がかりな捜査を開始。どちらを選ぶかで大きく2つに分かれる。

オフェンスを選択

オフェンスを選んだ場合は、派手な服を着て深夜のディスコに潜入。誘拐団がターゲットにしている不摂生な若者になりすます寸法だ。

こちらのパターンでは、シルビィ、ジュン、サクヤのうち誰かと踊るイベントが楽しめる。そして誘拐団に捕まるのだが、突然ライバルの維新組が乗り込んできて……。

これが、不摂生な若者のファッション……。シルビィとジュンのバージョンもある。

バックアップを選択

バックアップは、捕まったおとりを追跡し、オフェンスのメンバーをフォローするのが任務。メルビナ、アンジェラ、ナナとともにEMP分室で待機することになる。

しかし、オフェンス班に異常事態が発生。現場に駆けつけようとする4人の前に、維新組の別働隊が立ちふさがり戦うはめに！

バックアップのほうは、けっこう大変。消えたオフェンス班を追って大活躍する。

捜査の結果

結局のところ、維新組の暴走のせいでおとり捜査は失敗。オフェンス班と維新組隊長が小競り合いをしようとするところに、バックアップ班のメルビナが止めに入る。

メルビナの会話は、オフェンスを選択しているとだいたいのところしかわからないのだが、バックアップを選択すれば、そのウラ事情がわかる。マルチ展開なのだ。

一触即発の現場で止めに入る長官。両方のパターンがここでリンクするのだ。

結局おとり捜査は失敗。でも、サクヤの機転で最悪のパターンは回避できた。

7月　誘拐団の情報

自由に行動できるようになって1ヵ月目。謎の誘拐事件が多発しているとの情報を察知。

8月　誘拐現場目撃

パトロール中に怪しい車を発見。謎の誘拐団のものだったが、逃げられてしまう。

9月　おとり捜査

被害者の傾向がわかったため、おとり捜査をすることに。本格的にシナリオが動き出した。

特報 SPECIAL REPORT

完成度100%

ガングリフォンII

ガンガン稼いでハイスコアをGETせよ!!

発売日まであと1週間と迫った「ガングリフォンII」。今週は基本的な操作テクニックを押さえつつ、シナリオモードを中心とした各モードの攻略ポイントをを紹介。しっかりと予備知識を身につけ、エースパイロットを目指していこう!

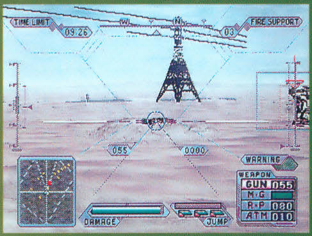
GUNGRIFFON II

●ゲーム アーツ/ESP●4月23日発売●6,800円(対戦ケーブル同梱版8,000円)
●3Dシューティング●全年齢推奨●1～4人プレイ可能●対戦ケーブル・ツインスティック対応

効率よくスコアを上げるために

シナリオモードで気になるのが、各ステージのハイスコア。スコアを稼ぐにはコツがあって、ただ敵を倒すだけでいいというわけではない。敵がマップ上にいる時間が長ければ長いほどスコアが落ちてしまう。少しでも早く破壊しよう。さらに複数の敵機を連続で破壊するとスコアがアップするぞ。

素早く敵を破壊!



レーダーに映った敵は即破壊。ダラダラやってるとすぐにスコアが落ちるぞ。

連射で破壊!

敵の編隊を発見したらすぐに近づいて……。

連続で撃破! 正確に狙いを定め、素速く破壊だ。

重要 覚えておくべきテクニックとは?

MGやGUN系の武器は、相手の装甲が厚いと接近しなければダメージを与えられないので、敵に接近してから撃ったほうがもちろん有利。しかし必要以上に敵との距離を詰めてしまうと大変な目にあってしまう。接近しすぎて射撃した場合の危険とは、敵機を破壊したときの爆風で自機にまでダメージが及んでしまうこと。1機の爆風から受けるダメージはたかが知れているが、戦闘が長引けば小さなダメージが蓄積され大ダメージに変わるのは必至。意味のない接近には、デメリットしかないのだ。

爆風に注意!!

1機でこのダメージ。これが度重なって大ダメージに。気をつけよう。

マイナススコアはこうやって減らせ!

いくらスコアを稼いでも、自機と味方の部隊に被害が出てしまうとスコアがマイナスになる。自機のダメージを減らすだけではなく、味方機が敵に破壊されないような援護も積極的に行っていかなくてはならない。マップ全体を通した戦況を常に頭の中に入れておきたいところだ。

当然のことだけど…

味方機がやられると大きなマイナススコアだ。

ユニットの位置を

覚えないで戦うと…

敵は早く破壊できない、味方はやられると言った最悪の展開に。これじゃダメだ。

敵を爆風に巻き込んで壊しまくれ!

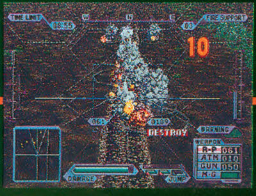
敵機も爆風を受ける。編隊の先頭を破壊すれば誘爆させることも可能。ただしスコアは増えない。

ジャンプ中の攻撃を有効に使え!

下方に向かって撃て!

MGやGUN系の武器は2倍の威力に。

RPとATMは変化なし



ただし自機のダメージもジャンプ中は2倍。

© 1998 GAME ARTS/ESP

公式タイムアタックで使用されるエクササイズモードを大攻略!!

このエクササイズモードは、ゲーム アーツ公認のタイムアタックコンテストで使用されるモードだ。ビギナー、エキスパートの2部門に別れている。各部門で上位15名に「第501機動対戦車中隊パイロットジャケット」がプレゼントされる。詳細は、製品版のマニュアルなどでチェックせよ!

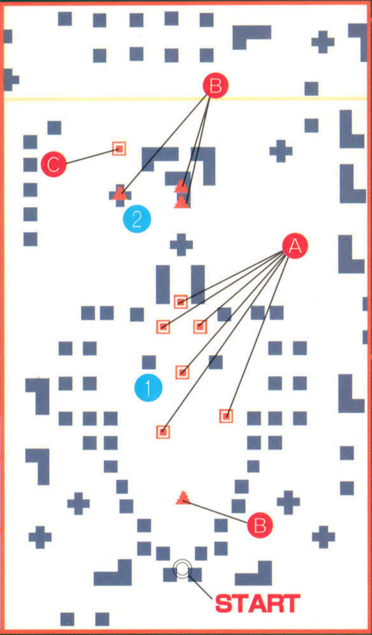
BEGINNER

HIGH－MACSに乗る前に行う、シュミレーターでの訓練という設定なので、使える武器がMGとGUNの2種類のみに制限されているが、敵機の数も11機と少な目。マップも狭いので、ムダな弾を撃たず、いかに最短の距離をローラーダッシュで走り抜けられるかがタイム短縮のためのポイントと言える。とにかく前進あるのみだ。

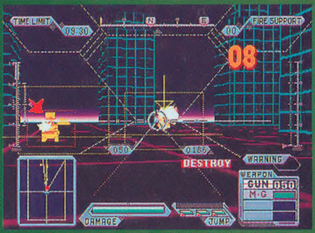
初期配置データ

敵が攻撃してくることはほとんどない。とにかく最短ルートを走ることのみを意識していこう。

- A……………………ZA35×6
- B……………バリアント×6
- C……………レオパルド×1

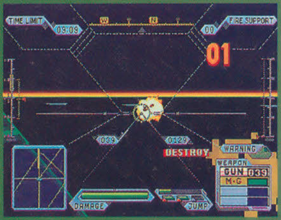


POINT❶射撃の正確さが試される!



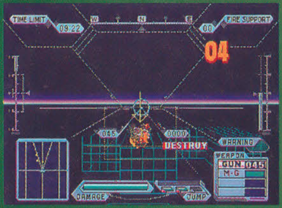
敵機はGUNで一撃。無駄弾は禁物。

ジャンプも重要!

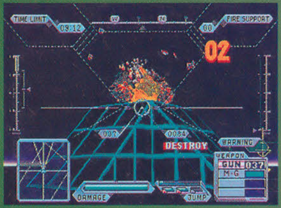


高台の敵は狙いにくいが、ジャンプ後に一撃で倒せ。

POINT❷ボタンの使い方をマスターせよ!



わざわざ敵の方に向かっていっては時間がかかる。



前へ移動しつつ敵を破壊。これができなければダメだ。

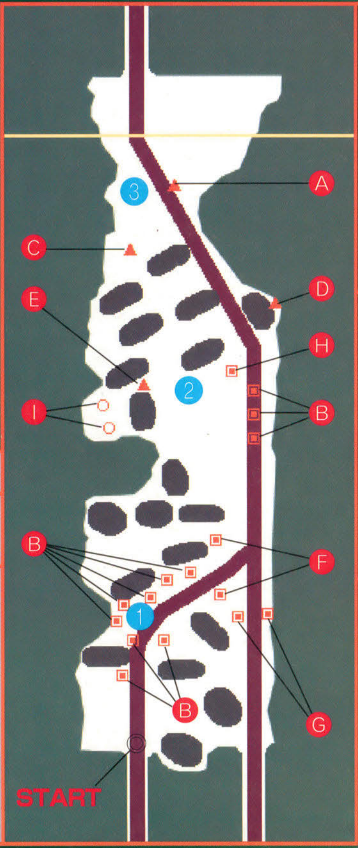
EXPERT

敵機の攻撃力が低いのでやられるコトはないが、敵機の数、マップの広さなど、難易度はBEGINNERよりも確実に上。武器も一通り使えるようになっている。タイムを短縮していくには武器を使い分けて効率よく敵機を破壊していくのはもちろん、ゴールまでのパターンを作っておく必要がある。なお、最後に登場するヤークトパンターは強敵。細心の注意で相手にしよう。

初期配置データ

歩行戦闘車が勝手に移動するため、出現位置が若干ランダムになる場合がある。できるだけまとめて倒したいが……。

- A………ヤークトパンター×1
- B…………6輪トラック×11
- C……パンター歩行戦闘車×1
- D…ティーガー歩行戦闘車×1
- E……………バリアント×1
- F……2S6Mツングースカ×2
- G…………レオパルド3×2
- H……………………PT5×1
- I…………KA50－ホーカム



POINT❶まずはトラックを一掃せよ!

MGをちょっと当てれば破壊できる。

MGで撫でる感じで破壊すれば効率よくいける。

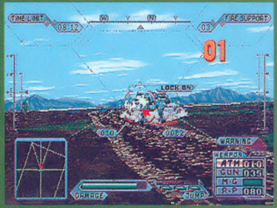
POINT❷戦車とAWGSはATMかガンで

戦車は狙いを定め一撃で破壊。爆風は気にするな。

歩行戦闘車はガン2発。相手の移動先を狙っていこう。

POINT❸ヘリは飛ぶ前に撃て!

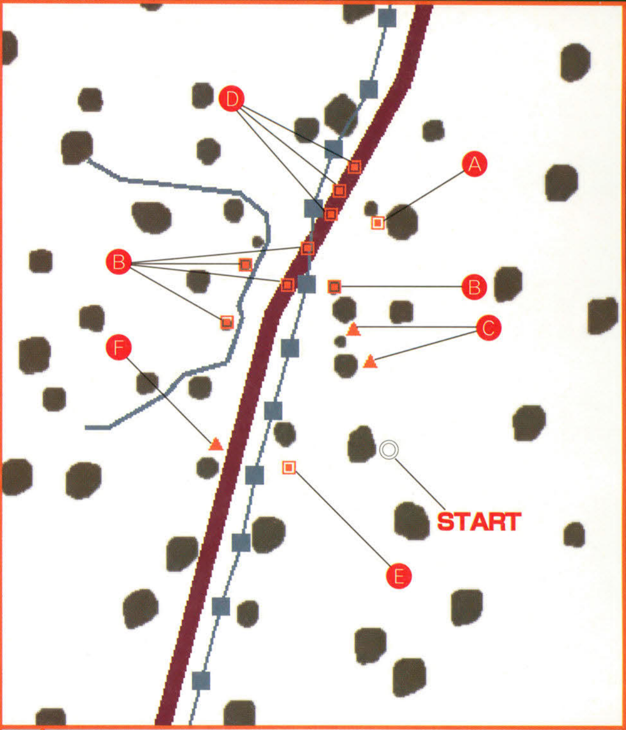
ヘリは飛ばれるとやっかい。飛び立つ前に破壊しよう。



ヤークトパンターはATM2発。正面から撃ち込もう。

STRATEGY OF MISSION 1
PREEMPTIVE ATTACK

シナリオモード攻略
2月9日 北アフリカ
リビア砂漠 アウジラ



初期配置データ

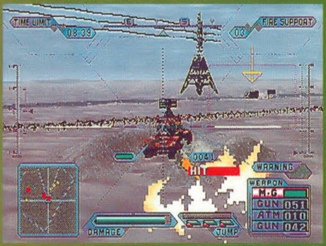
A	2S6Mツングースカ×1	E	ZA35×5
B	バリアント×2	F	エレファント×1
C	レオパルド2×1		
D	トラック6輪×3		

敵輸送部隊が中央の道路を通過するので、その周辺で戦っていこう。

敵輸送ルートを寸断せよ!!

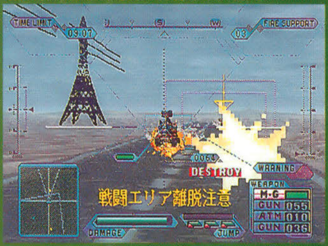
ステージ1ということで、難易度はかなり低め。基本的にレーダーに映った敵を常に倒しに行くという行動をとっていれば、問題なくクリアは、できるハズだ。武器のセッティングはベースの状態で問題なし。このステージで武器の特性や使い方を確実に覚えよう。

特に問題はナシ!



敵の攻撃も大したことはない。受けるダメージを最小限にしてスコアを伸ばそう。

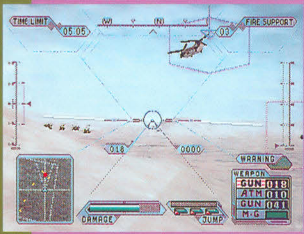
まずは実戦に慣れろ!



戦車などは小さいためそのまま攻撃するよりも、若干下に向けて撃つと当たりやすい。

CHECK 1 無理せず補給ヘリを利用しろ

始めは慣れない実戦のため、GUNの狙いも上手く定まらず無駄撃ちしてしまうことも多い。そんな時にありがたいのが補給ヘリだ。消費した弾薬を補給してくれる以外にも、受けたダメージも回復してくれる。あまり無理をせず、補給ヘリが到着したらしっかり補給を受けておこう。



補給ヘリを攻撃されないように護衛することも大切だ。

ギブミーチョコレート!

密着すれば補給開始。弾薬の上限まで補給しよう。

CHECK 2 高機動体を捕捉せよ!

残り3分30秒くらいのミッションタイムで出現する高機動体。正面からATMを撃ち込むのがベスト。敵機が横に移動しているときはATMを撃ち込んでも追尾しきれずに外れてしまうので、GUNで攻撃しよう。

ATMで撃て!!

正面に立ってATMを発射！コレで楽勝だ。

GUNでもイケる!

射撃に自信があるなら、GUNでの破壊も可能だ。

LOOK AT NEXT MISSION 3
VALENTINE POCKET

このステージでの任務は味方部隊が戦闘区域を抜ける間の護衛。味方部隊はトラックや戦車で構成されていて戦闘能力は低い。味方部隊を敵の攻撃から守りきるのは困難。ステージ1、2に比べ、急激に難易度が上がっている。

味方部隊を守れ!

難度の高いステージ3。前半最大の難関か!?

敵部隊を発見！攻撃に移れ!!

味方部隊に近づく前に敵を排除。警戒をおこたるな！

STRATEGY OF MISSION 2 LOST VICTORY

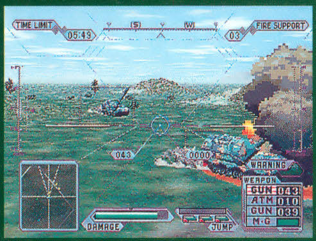
シナリオモード攻略
2月12日
シンバラーニ淡水化プラント

邦人エンジニアを救出せよ!!

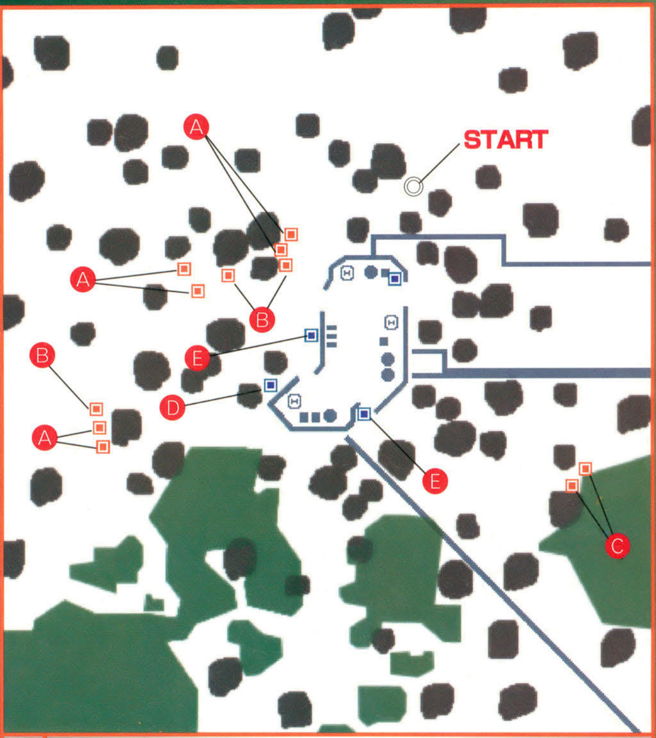
ステージ1のようにただ現れる敵機を破壊すればいいと言うわけではなく、救助ヘリが捕虜を救出している間、敵機の攻撃が救助ヘリにいかないよう援護しながら戦わなければならない。注意するのはにこのステージから登場する、ヘリコプターや戦闘爆撃機といった航空兵器。これらはMGやATMなどでなければ破壊することは困難だ。それ以外の敵地上部隊のほうも、遠距離砲撃が可能な戦車や敵方のストゥームパンターなど、やっかいな機体が多数登場する。武器を使い分けて対応しよう。

味方部隊の攻撃力はなかなか。有効に活用しよう。

救助ヘリが全てだ!!



プラント周辺に敵を入れないよう警戒。敵数が多いので弾切れにも注意したい。



初期配置データ

A	マルダー2×6		味方機
B	メルカバMk.Ⅲ×3	D	89式戦車×2
C	レオパルド3×2	E	90式戦車×2

プラントの建物が邪魔なので、プラントを囲むようにして敵の攻撃を警戒しよう。誤って味方機を攻撃しないように注意。スコアが激減するぞ。

CHECK 1 敵の航空部隊が立ちはだかる!

途中から敵の増援で登場してくるAH1Wスーパーコブラ。MGにATMといった攻撃を仕掛けてくる。こういった敵航空機は、高度を合わせて進行方向にMGで弾をバラまくようにして破壊するのがベストなのだが、慣れないウチはうまくいかないこともそんな時は迷わずATMでロックオンして攻撃しよう。移動速度は速くないので確実に倒せるはずだ。

モタモタしてるとATMを撃ってくる。攻撃力は高いぞ!

高速で飛行する爆撃機も慣れればMGで撃墜可能。

CHECK 2 敵ストゥームパンターを撃て!

増援で現れるストゥームパンター。緑のパンター歩行戦闘車はATMですぐに倒せるのでたいして恐くない。だが、灰色のはストゥームパンターだけ異様に速い。一度正面からのロックオンに失敗すると、再度コイツを捕らえるのは難しいがコイツに手間を取っていると、他の敵機が救助ヘリに攻撃する隙を与えてしまうので、なにがなんでも真っ先に倒せ!

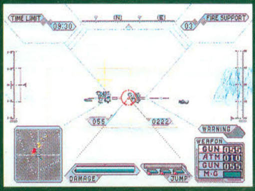
敵は速いッ!

マップで進行してくる位置を確認して待ち伏せよう。出会い頭がもっとも肝心だ。

LOOK AT NEXT MISSION 4 ICE CRYSTAL

氷上での戦闘のため、高速移動していると機体が滑ってまっすぐ進んでくれないという悪条件。そんな中を生存者救出のために救助ヘリと原子力潜水艦の両方を護衛しなくてはならない。常に救助ヘリと原子力潜水艦を往復して敵機の攻撃を防ぐという難度の高い操作が要求される。機体の滑りを計算に入れて行動しよう。

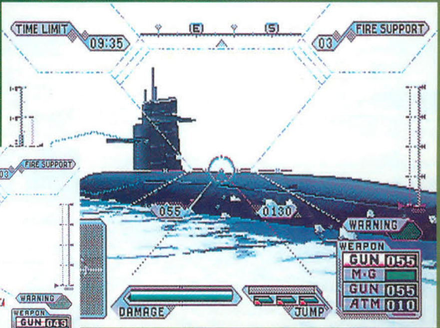
生存者を救出!



敵数も多い。この状況で生存者を守りきれるか?

とにかく滑る。レースゲームでドリフトでもしているような操作感覚だ。

思うように動けない!



潜水艦の周りには敵機が集まる。攻撃される前に敵機を壊滅させろ!

戦略上の重要拠点をめぐる帝国と共和国の戦いは、和平会議に決着を見ることになった。そのため帝国皇帝は、3人の王子を連れてサラバンド中立国を訪れる。だが一般市民の母と皇帝の間にもうけられた第3王子は、この遠征先でも居場所がなく、会えない母を想いながら荷置場にたたずんでいた。と、その時、あたりに不穏な火薬の臭いが漂い……!?

海上都市で始まるもう1つの物語

出現敵ユニット

Ⅰ仮面邪教僧〈青A〉
❶仮面邪教僧〈青B〉×2　❷バット×3

その他

Ⓐ神父　●タル×6　●メディオン軍

入手可能アイテム

戦闘MAPでは宝箱の他、タルを壊す、障害物や地面を調べることなどでアイテムが見つかることがある。探してみよう。

ⓐ「薬草」
戦闘中、タルを攻撃して壊すと十5以下の経験値が得られる。場合によって、アイテムが手に入るのはシナリオ1と同じ。このタルには薬草（HPが約十10回復）が隠されている。

ⓑ「元気のパン」
使ったユニットの最大HPが約十2～4程度上昇するアイテム。元気のパンで上げたHPの上限は、時間がたっても下がることはない。特殊なアイテムなので取り忘れないこと。

☆宝箱「妖精の粉」
アンチドウテLv 2の効果。毒・痺れ他を回復させるが、バットの毒程度で使うともったいないのでとっておこう。手前のタルを壊しておけば、戦闘後でも手に入れることができる。

BATTLE 1 サラバンド海上荷置場

条件 敵ユニットをせん滅せよ

短いオープニングイベントの直後に起こる戦闘。味方の能力が最初から高いので、シナリオ1の初戦よりは格段にラクなはず。経験値を稼がせてもらおう。また、最初の戦闘のわりに入手アイテムが多いので、タルは忘れず壊しておこう。動かし方にもよるが、3匹のバットはシンテシス&ウリュドのほうに向かうことが多い。シンテシスはHP、防御力ともに低いのでバットの毒を受けたら早めに治すこと。ここでリターンの魔法か天使の羽（どちらも戦闘離脱）を使うと、Aにいる従軍神父のところに待避する。なお、Ⅰ以外の敵を全滅させると、強制イベントでⅠの邪教僧〈青A〉は逃げてしまう。以後、二手に分かれて邪教僧を追うため、シンテシスとウリュドは仲間から一時外れる。

敵ユニットDATA

仮面邪教僧〈青B〉

HP14、MP0。攻撃9、防御6、素早さ5、運3、移動6。装備:シミター。所持品:金×50、薬草。※所持品＝敵を倒すと手に入る金貨の数と、手に入る可能性のあるアイテム。

バット

HP11、MP0。攻撃9、防御6、素早さ7、運1、移動6。特殊攻撃:ポイズンアタック。所持品:金×30、毒消し草。
ポイズンアタック以後、行動の毎にHPが-1。

STARTING UNIT

メディオン 剣士

Lv1／HP12、MP8。攻撃12、防御6、素早さ7、運5、移動6。耐性：炎・雷が各2、光が5。所持品：ライトレイピア、薬草。魔法：リターン。友情支援効果：攻撃。敵の多くを引き寄せやすいので、その特性を逆手に取って、敵をおびき寄せるのに使うのも有効だ。

キャンベル 騎士

Lv1／HP13、MP0。攻撃14、防御7、素早さ6、運5、移動7。耐性:雷5、風2。所持品:ブロンズランス、薬草。友情支援効果:見切り。移動力があり、また攻防ともに優秀なので使いやすい。だが、砂地や森では歩みが非常に遅くなるので、移動時や遺跡戦闘時は注意しよう。

シンテシス 魔法使い

Lv1／HP9、MP7。攻撃8、防御5、素早さ7、運6、移動5。耐性:炎20、氷・雷・風・光は各10、闇15。所持品:ティンバーロッド、薬草。魔法:ブレイズLv1。友情支援効果:魔力。総合Lv4でブレイズLv2を覚える。ザコには魔法を使わず、対ボス用に温存しておこう。

ウリュド 僧侶

Lv1／HP10、MP10。攻撃10、防御6、素早さ4、運6、移動5。耐性:炎・氷・雷・風が各15、光が20、闇は-5。所持品:ティンバーロッド、薬草、毒消し草。魔法:ヒールLv1。友情支援効果:魔法防御、運。比較的強いので、前線に出しても大丈夫。シンテシスと行動させたい。

第一章 第3王子の旅立ち

どこかで狂ってしまった1つの物語。その歪んだ物語を正しい流れに導くべく、いよいよ2人目の主人公が旅に出る。巻き戻された時の中で、再び海上都市サラバンドより旅立つのは帝国の王子。共鳴の響きと戦いを超えて、彼は正しい物語を歩むことができるのか!?

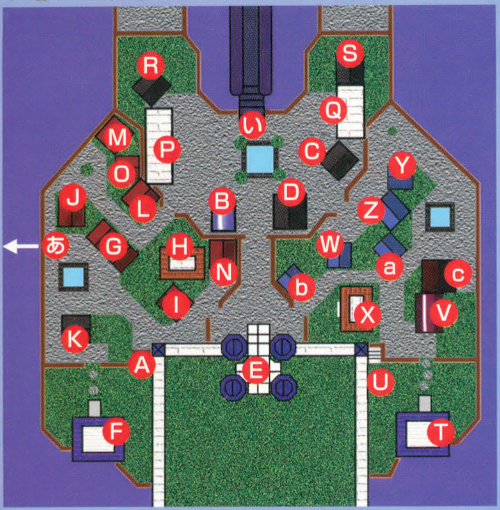
SHINING FORCE III シナリオ2 狙われた神子

特報 SPECIAL REPORT

シャイニング・フォースⅢ　シナリオ2　狙われた神子（みこ）
●セガ●4月29日発売●4,800円●シミュレーションRPG

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997,1998

海上都市サラバンド



- Ⓐ本陣
- Ⓑ教会
- Ⓒ道具屋
- Ⓓ武器屋※
- Ⓔサラバンド総督府
- Ⓕ帝国寄宿舎 /1F：金貨×50、2F：宝箱㋐
- Ⓖサラバンド近衛兵
- Ⓗ大司祭の大邸/宝箱㋑
- Ⓘ大司祭の召使いの家
- Ⓙ皇帝嫌いの夫婦の家
- Ⓚ老夫婦の家
- Ⓛ老人のいる家
- Ⓜ嫁姑の家1
- Ⓝ親子の家
- Ⓞ倉庫
- Ⓟ酒場
- Ⓠ貿易センター
- Ⓡ無人の家1/宝箱㋒
- Ⓢ無人の家2/金貨×10★
- Ⓣ共和国寄宿舎 /1F：金貨×10、2F：宝箱㋓
- Ⓤ共和国本陣
- Ⓥサラバンド警備兵舎 /金貨×5、◎アイテム★
- Ⓦ女性の家/金貨×5★
- Ⓧ科学者の家
- Ⓨ亡命夫婦の家
- Ⓩ軍人の家
- ⓐ嫁姑の家2
- ⓑ老夫婦と孫の家
- ⓒハト小屋
- あ海上荷置場へ
- い桟橋へ

サラバンドの入手可能アイテム

宝箱㋐「力のワイン」
使うと攻撃力が約2～3上昇する。その値は、時間がたっても下がらない。

宝箱㋑「いやしのしずく」
使うと相手のHPを約30回復してくれる。見つけにくい位置にある。

宝箱㋒「元気のパン」★
第1戦闘で入手した物と同じ。シナリオ1の時と同じ場所で見つかる。

宝箱㋓「いやしの水」★
使うと相手のHPを全回復してくれる。シナリオ1の時と同じ場所にある。

◎アイテム入手「シルバーリング」★
「ガロッシュを助けた」シナリオ1の継承データを使用した場合のみ、警備兵舎で、喜ぶ少年からもらうことができる。継承データなしかガロッシュが死んでいる場合は入手不可。

道具屋商品リスト

商品名	価格	効用
薬草	10	使うとHPを約10回復できる。
毒消し草	20	アンチドウテLv1と同じ効果。毒・痺れの状態異常を回復させる。
天使の羽	40	リターンと同じ効果。戦闘を離脱して最寄りの教会に待避する。

武器屋商品リスト

※販売なし。リターン時も同じ。

イベント発生条件など

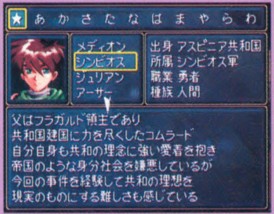
Jの家より左に進むと、シンビオス軍とのイベント開始。なお、人物との会話は「1」のコンプリート(継承)データ次第で変わる。ガロッシュを助けたデータと、「2」から新たに始めた、またはガロッシュが死んだデータを使った場合では異なる。また、★印は「1」の結果次第で入手が変わるアイテム。シナリオ1のアイテム(隠しも含む)は、「1」で入手していると、「2」では入手不可。

仮面僧を追った一行は、途中シンビオス軍と出会うが、突然の爆発音に寄宿舎へ戻る。2人の兄とその側近を前に爆発騒ぎの犯人詮議をする中、皇帝誘拐の報が。各王子は犯人＝共和国との戦いにおもむくが、メディオンは自軍の兵を兄に召し上げられてしまう。

New System

人名辞典

今回、本陣に設置された本棚。そこで読めるのが「人名辞典」だ。人名辞典では、シナリオ2だけでなく、「1」に出たキャラクターまで、名のついた人物すべてが閲覧できる。しかも、シナリオ1の継承データの内容や、シナリオ2の進行状況によって、人名辞典の中身も変化するのだ！



ナビゲーションシステム

シナリオ1では、広大な町中で迷った人も少なくないだろう。そんな人の強い味方がこのシステム。町の中で移動中にZボタンを押すと、画面右下に各種施設名が表示され、メディオンの脇に、その施設のある方向を示す、白い矢印が現れるぞ。施設名は、Zボタンを押せば変わるぞ。

BATTLE 2 バルサモ東平原

条件 クリュエル軍隊長を倒せ

出現敵ユニット

ⅠバサンダⅡフィアールⅢ仮面邪教僧〈赤〉×2
Ⅳ仮面邪教僧〈青B〉×2
❶クリュエル軍隊長 Boss
❷クリュエル兵×6
❸仮面邪教僧〈青B〉×5
❹バット×2

その他

- A サラバンド海上都市
- B バルサモの町
- ● メディオン軍
- あ イベント発生ライン

バサンダは戦闘開始から2ターン目で右上の村に消え、フィアールは「あ」のラインに味方が到達すると、船に乗って去ってしまうので追ってもダメ。バルサモ手前で待ち受けるクリュエル軍隊長は、近寄ると2人の兵士と同時に攻撃を仕掛けてくるが、地形効果を利用して防御力を上げ、戦おう。なお湖上遺跡はのぞくことはできるが、まだ入れないので、今は放っておいていい。

敵ユニットDATA

クリュエル軍隊長

HP40、MP0、攻撃11、防御7、素早さ5、運2、移動6。装備：ハルバード、所持品：金×80、いやしのしずく。メディオンを狙ってくる。兵と隊長で周囲を囲まれないように。

クリュエル兵

HP16、MP0、攻撃10、防御6、素早さ4、運2、移動6。装備：ミドルアックス、所持品：金×65、薬草。斧兵だが、味方の槍兵＝キャンベルが強いので相性は気にせず戦おう。

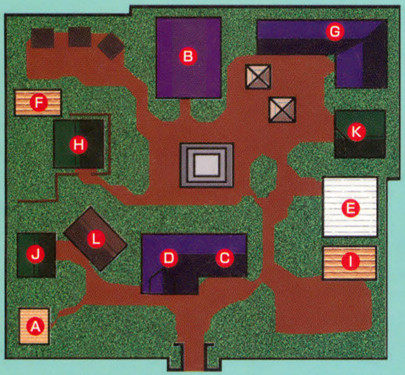
New System

ボスのマーク

「1」では、敵にカーソルを合わせないと見えなかったボスマーク。シナリオ2からは、常に表示されることになった。

負傷兵のいる町 バルサモ

兄王子たちから共和国の敗残兵掃討を言いつけられたメディオン軍は、バルサモ東平原で、彼らを襲ってきた、第2王子派クリュエル将軍配下の兵を撃破した。実はクリュエル兵は、皇帝誘拐犯とされている共和国ベネトレイム国王たちが、バルサモに入ったことを知っており、手柄を独り占めしようとしていたのだ。そこで、共和国軍を追って町に入るメディオン軍だったが、彼らを迎えたのは何かが破壊される爆発音だった。



Ⓐ本陣
Ⓑ教会
Ⓒ道具屋
Ⓓ武器屋
Ⓔ町長の家
Ⓕ空き本陣
Ⓖ宿屋/2F：宝箱㋐★
Ⓗダンカンの家/宝箱㋑★
Ⓘ 帝国軍の本陣
Ⓙ老夫婦の家/金貨×10★
Ⓚ少女のいる家/金貨×5★
Ⓛ若夫婦の家

道具屋商品リスト

サラバンドと同じ。(薬草・毒消し草・天使の羽)

武器屋商品リスト

武器名	価格	系統	攻撃力	効用
ブロンズナイフ	50	剣系	3	最大射程2。
スチールソード	200	剣系	5	
ライトレイピア	150	剣系	6	素早さ+2、会心率UP。邪教僧に有効。
ブロンズランス	200	槍系	7	
スピア	180	槍系	6	最大射程2。
ミドルアックス	90	斧系	6	
ティンバーロッド	30	(杖)	4	魔獣系に有効。
スモールワンド	80	(杖)	5	邪教僧に有効。
木の矢	250	弓矢系統	8	最小射程2、最大射程2。
ライトクォレル	320	弓矢系統	9	最小射程2、最大射程2。会心率UP。

バルサモの入手可能アイテム

宝箱㋐「力のワイン」★
攻撃力が上昇。継承データを使用している場合、シナリオ1で同じ位置にある宝箱から、アイテムをすでに取っていると入手不可能。

宝箱㋑「湖上遺跡の地図」
バルサモを出た直後の第3戦闘で使う地図。この地図がないと遺跡に入ることができないので、出陣前には忘れずに携帯すること。

イベント発生条件など

サラバンドと同じく「1」と共通する町なので、入手できるアイテムは、シナリオ2から始めた場合はシナリオ1であったアイテム、継承データの場合は「1」で取らなかったアイテムのみ入手できる(ただし、いずれも丘遺跡の地図はブロンズナイフになる)。なお宿屋2階、シナリオ1で帝国兵「バーナード」が捕らわれていた隠し部屋にも入室可能。ここで増える仲間は2人。Iの陣にいる病のウォルツと、仲間を心配して留まっているロックだ。ロックだけ仲間に誘っても断られるので、まずウォルツに隣接して「毒消し草」を使おう。毒が消えれば、ウォルツは情報をくれるうえ、仲間になる。彼女を仲間にしてから話しかければ、ロックも仲間に入るぞ。Hのダンカンの家に行くとイベントが起こり、共和国軍の行方がわかる。町から出ると第3戦闘が始まるので、できればメディオンにブロンズナイフ、キャンベルにスピアを持たせ、薬草を大量に準備しよう。

味方になるユニット

ウォルツ
弓騎兵

加入時Lv2の場合／HP13、MP0。攻撃15、防御7、素早さ6、運5、移動5。耐性：炎・氷・雷・風が各2、光・闇は0。所持品：ライトクォレル、薬草×2、毒消し草。友情支援効果：会心。幼い頃から男として育てられたケンタウロス亜種の女性。バルサモの町で、バットの毒を受けて苦しんでいた。移動力がないのは痛いが、弓騎兵も成長すれば重宝する。今から地道に育てておこう。ロックとセットで育てるのも○。

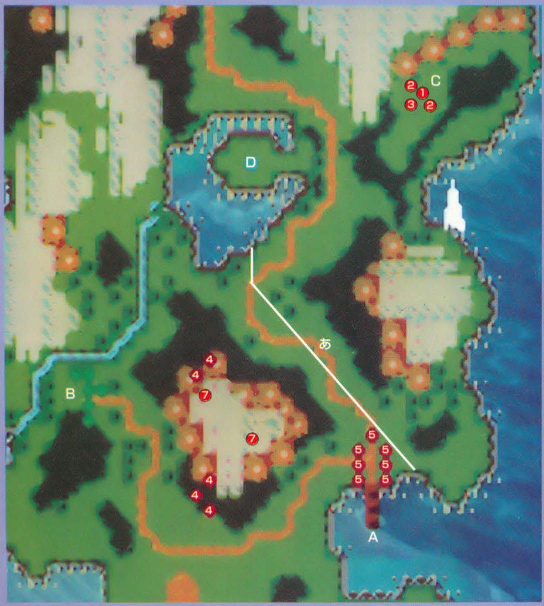
ロック
戦士

加入時Lv2の場合／HP14、MP0。攻撃15、防御8、素早さ4、運4、移動6。耐性：雷・風・闇が各-5、光が-8。所持品：ミドルアックス、薬草×2、毒消し草。友情支援効果：防御。ウォルツを心配し、バルサモに残っていた獣人族の戦士。移動力があり、攻防に優れる重要な戦力だ。素早さはないものの、移動力があまり地形に左右されないので騎士が動きにくい場所(湖上遺跡など)でも活躍できる。

BATTLE 3 ダスティ南平原

シンビオス軍の行き先を知ったメディオン一行。だが、ダンカンたちが井戸の抜け道を爆破してしまったため、追跡ができない。そこで軍師グランタックは別のルートを提案、一行はバルサモの町を後にした。

そんな彼らを再びクリュエル兵が襲う。しかも今度はサラバンドの騎士まで現れ、敵となって襲いかかってきた……！



出現敵ユニット

❶仮面邪教僧〈紫〉　Boss
❷仮面邪教僧〈赤〉×2
❸仮面邪教僧〈青B〉
❹クリュエル兵×5
❺サラバンドナイト×7
❻シーフ(遺跡内)
❼バット(増援)×2

その他

A　サラバンド海上都市
B　バルサモの町
C　ダスティ村
D　湖上遺跡
●　メディオン軍
あ　イベント発生ライン

遺跡内

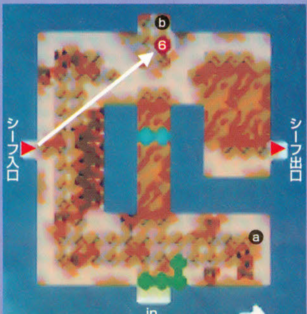
●タル×2
ⓐ宝箱「いやしのしずく」
使うとHPを約30回復する。味方ユニットが、自分で開けられる宝箱の中身。
ⓑ宝箱「シルバーリング」
装備すると、防御力+2、運+1。シーフしか開けられない宝箱の中身。宝を取らせた後、シーフを攻撃すると落とす。

条件1 敵をせん滅せよ

条件2 邪教僧ボスを倒せ

クリュエル兵とサラバンドナイトを倒したら、湖上遺跡に入る。その際、シンテシスを中に入れて、まずは中央通路上のタルを壊させよう。後はロックをシーフに向かわせればいい。砂地があるので騎士は不適。

遺跡がすんだらボスに向かう。ボスはライン「あ」を越すと登場。うかつに近づくと3連続で魔法をくらうので、右端海沿いから近寄り、向かって右の邪教僧(赤)をおびき出そう。そいつを倒したら、次は1本飛び出た木の辺りで青をおびき寄せて倒す。最後の2体は同時に動くことが多いので、一気に倒してしまおう。



遺跡をのぞくとバットが1回増援で現れる。遺跡内は砂地のある地形。砂地では騎士の歩みが極端に遅くなるので、シナリオ1の時と同じつもりでいてはダメ。

敵ユニットDATA

仮面邪教僧〈紫〉

HP42、MP17。攻撃9、防御5、素早さ10、運3、移動5。装備:ティンバーロッド。所持品:金×85、女神の涙。魔法:フリーズLv2。魔法が痛い。2度食らわないうちに一気に囲んで叩きつぶしてしまおう。

仮面邪教僧〈赤〉

HP22、MP6。攻撃8、防御5、素早さ4、運3、移動5。装備:パワーアンク。所持品:金×70、毒消し草。魔法:ヘルブラストLv1。

サラバンドナイト

HP15、MP0。攻撃10、防御6、素早さ4、運2、移動7。装備:ブロンズランス。所持品:金×45、薬草。

シーフ

HP20、MP0。攻撃11、防御6、素早さ18、運3、移動6。装備:スチールソード。所持品:金×85、取った宝箱の中身。

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

P150 ……………………………王様げーむ
P151 ……………………………AI将棋2
P151 ……………………………GT24

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!ゲーム購入計画に役立ててね!!

P152 ……………………………SUPER TEMPO
P156 ………ラングリッサーV the end of Legend
P158 ……………………………ひみつ戦隊メタモルV

© 毎日コミュニケーションズ 1998 © フェイクラフト

王様げーむ

●5月28日発売●6,800円●ソシエッタ代官山●バラエティ●2枚組●18歳以上推奨

完成度 100%

グラビアやTVで人気の女の子と、ミニゲームで対戦。勝ってムフフな罰ゲームを楽しめるぞ。

8人の女の子が君のフェチシズムをくすぐります

実写・お色気系ソフトでおなじみソシエッタ代官山。この新作もユーザーの期待を裏切らず、お色気満点だ。ゲーム内容はいたってシンプル。女の子たちとミニゲームで対戦し、勝てば女の子にさまざまな恥ずかしい罰を課すことができるのだ。その罰が、何とも男心をくすぐる内容。しかも、そんな辱めを浴びせられる彼女たちの、あられもない姿がムービーでたっぷり収録！　しかも2枚組の大ボリュームで、貴殿の心もすっかりバラ色！

ゲームに勝って女の子にいい♥

女の子と対戦するミニゲームは、全部で3種類。ルーレットでゲームを選んでゲームスタート！
操作はどれも簡単で、ゲームがどんなに苦手でも大丈夫。しかし、女の子にはそれぞれに、得意・不得意なゲームがあるぞ。

吉田里深

見よ!! これがムフフ♥なバツゲームの数々!!

ミニゲームに勝つと、選んだ罰ゲームを女の子がプレイ。それぞれの女の子に、いろいろな罰ゲームが10種類以上用意されているぞ。

バツゲームに挑む8人の女の子

松田純

千東茉由　奈良沙緒理　飯島みゆき
渡辺道子　稲田奈穂　三枝実央

© Societa daikanyama.1998

NEW

AI将棋2

●アスキーサムシンググッド●6月11日発売●6,800円●テーブルゲーム●全年齢推奨

完成度 95%

従来のコンピュータ対局とは、一線を画した「人間味」溢れる対局を楽しめる超本格派なのだ。

アマ2段のAIを相手に腕をみがけ！

第7回コンピューター将棋選手権で、全勝優勝を果たした思考ルーチンが採用され、名人の思考過程が見事に再現されている本作。相手のクセに合わせて手を変えるなど、従来のコンピュータ対局では味わえなかった、人間味のある対局を楽しめるのだ。もちろん初心者から上級者まで、幅広いユーザーに対応できる親切機能も多数搭載。詰将棋モードには詰将棋連盟会長自らが作成した詰手100題も収録されている。

人間味溢れる対局

ソフトの思考はアマチュア2段程度で、腕前は折り紙つき。プロ顔負けの思考が再現されている。

初心者に親切、上級者も納得

最善手機能

初心者にも安心のヒント機能付き。もちろん次の一手や、手筋の参考にもなる。さらなる棋力アップを目指す上級者にもありがたい機能だ。

ハンデの調節も自在

半端な棋力では物足りない上級者から超初心者まで対応できるハンデ調節機能。手合いは6枚落ち、思考レベルは4段階まで調節可能。

対戦将棋モード

全日本詰将棋連盟会長による珠玉の100問

詰将棋ルーチン搭載

手詰を100題収録してある上、間違えた手を打っても、それに合わせて打ち返すルーチンも搭載。じっくり詰めを楽しめる。

詰将棋モード

「AI詰将棋杯」に参加してNHK杯戦使用書体の駒を当てよう！

ソフトの発売を記念して「AI詰将棋杯」が行われる。ソフトに収録されている詰め問題10問を解き、表示されるパスワードを送ると、抽選でNHK杯戦で使用された書体のと同じ駒が当たるぞ！ 詳細はソフトに記載。

© HIROSHI YAMASHITA © 1998 SATOSHI OKADA © 1998 ASCII SOMETHING GOOD CORPORATION

GT 24

●ジャレコ●5月28日発売●5,800円●レース●レーシングコントローラー・セガマルチコントローラー対応●全年齢推奨

完成度 100%

単純に速く走るだけではない、ピットインの駆け引きも重要になる耐久レースをゲーム化。

24時間を走り抜く骨太レースゲーム、遂に完成！

加速、ハンドリングなど、性能の異なる6台の中からGTカーをチョイス。

市販車を改造したマシンで行われるレース「GT」。その中でも、24時間走り続ける「24時間耐久」をゲーム化したのが本作だ。レース中のピット作業という、実際の耐久レースでも重要になる「駆け引き」の要素も盛り込まれており、ドライバー交代では、2Pとの協力プレイが可能。従来のレースゲームにはない緊張感を体験できる。

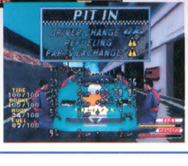
24時間を300Km/hで駆け抜けろ！

24hモード

耐久レースの鍵となるピットクルーも、各能力の異なるスタッフの中から選択できる。

時間の流れにともない、昼と夜では風景が異なる。

他車との接触で車体が傷んだら、ピットインして修理しよう。



ピットではドライバー交代、給油、修理ができる。

決められたコースを24時間でどれだけ周回できるかを競うモード。いかに速く走るか、ということはもちろん、車体の修理や給油でのロスタイムを抑えるために、ピットインするタイミングの見極めも重要になる。

グランプリモード

こちらは、従来のレースゲームでもおなじみの、決められた周回数をどれだけ速く走るかを競う。ミラーコースも用意されているぞ。

タイムアタックモード

1周の最速ラップに挑戦するモード。ベストラップのゴーストカーと一緒に走ることもできる。練習走行にももってこいだ。

© 1998 JALECO LTD.

SUPER TEMPO

テンポを通じて監督論を熱く語る！

テンポのように、奇抜で独特なアイディアを生かすための監督としての難しさを、広井氏と阿部氏に熱く語ってもらった。開発裏話も見逃すな！

完成度100％

●メディアクエスト
●4月29日発売予定●5,800円
●ミュージックアクション
●全年齢推奨●１人プレイのみ

メーカーから一言　今回発売した「スーパーテンポ」は、昨今の3Dを使用したゲームのようなハデさはありませんが、むしろキャラクターや基本システム、演出、SE等がしっかりしていれば、ここまでのゲームができるという見本のようなゲームです。楽しんでください。

INTERVIEW PART1 作品を監督する難しさ

SUPER TEMPO ディレクター 阿部　慶助 SPECIAL INTERVIEW Making of Movie&Game

スーパーテンポのディレクターである阿部慶助氏。もとはデザイナーで、キャラクターデザインの小味山氏と事務所を構えている。九州をこよなく愛するお方。

水さされるよ、ホント。スーッて冷めてね「もういいよ」ってしばらくへこみまくるよ（笑）——阿部

——阿部さんは、「スーパーテンポ」で企画を担当されたのですよね。

阿部　というかまあ、全体をまとめるディレクション……、監督ですね。

広井　ゲームって、企画やってるんだったら監督やれよ、と全部を任されることが多くって。そこが映画とは違うところだね。映画は、企画者は企画だけに専念する。監督は企画を書かないことも多いし、企画者は監督をしなくて、もっとプロデュース的かな。ゲームは、結構ぐちゃぐちゃしてて、デザイナーが企画をやることもあるしね。

阿部　今でこそ結構分業されてますけど、昔は１人でゲーム作ってる時代もありましたから。

広井　今はプロジェクトが大きくなってくると、分業せざるをえない。CG監督やアニメーション監督がいたりして、予算も膨らんで人もかかる。じゃあそれを全部統括するのは誰？っていうと、全体を把握して、すべてのジャッジができる、ちょっと通常のディレクターとは違うプロデューサー的な監督が必要になってくる。そういうプロジェクトとなると、一発で多くの見解を求められるでしょ。それはそれで不幸だよね。だって監督のわがままで全部変わるわけだから。仕様変更させる時のタイミングとかもあって、今やったらプロジェクトが崩壊するっていう瞬間もあるんだもの。

阿部　それは「テンポ」クラスのプロジェクトにもありますね。

広井　あるよね。神経の使い方は大変なもんなんだよ。その大変さは監督をやった人間にしかわからない。そういうのは、いっぱい失敗を重ねた上にあるからね。人間関係のこじれとかそういうのを経験して背負って、その上で覚えていくことだから。

阿部　それが一番やっかいですよね。熱意が通じない相手というか、それを否定する人が一番やっかいですね。

広井　それ、排除したいよね（笑）。

阿部　中には「大人になれ」ってばっかり言ってる人がいるんですよ、こっちは若いやつと一緒に盛り上がってやってるんですよ「これはこうして……ようやくできた」とか言って。なのに、「そこまではちょっと」って言われると……。

——水をさされるみたいな。

阿部　水さされるよ、ホント。スーッて冷めてね。「もういいよ」ってしばらくへこみまくるよ（笑）。

広井　一番ゲーム作りでダメなのは、ソレ。初めに企画があって、こういうことやろうって決める。その時はすごく熱量があるわけ。でも、作っていくうちに、いろいろ変更点を加えていくでしょ。そうすると、最初はこういう主人公がいて、こういう脇役がいて、あ、こんなエピソード作りましょう、そしたら本編のエピソードって矛盾しない？　じゃあそっち変えようって、元を変え始める。じゃあこの主人公いらないんじゃない？って。おいおい、これ根幹のアイディアだぜって。すると、もうぐちゃぐちゃ。それで熱量が下がる。

阿部　小手先でやりたいことができるようになってきてるからマズいんですよ。昔は容量が少なくて、ゲームとして本質的なところは出せるんだけど、小手先のアイディアは意外と出せなかったりしたのよ。ちょっとした味とかね。だけど、今はいろいろできるじゃないですか。それがやりたくて、監督やってるようなところがあるから、わけがわからなくなるんですよ。なんでそれがいいかっていったら、本筋の通った脇にあったからよかったんだろ、ということに気がつかないと、いうか、見えていないんだよね。それはそれで楽しいんだけど（笑）。やっぱり経験

©MEDIAQUEST 1998 ©RED 1995,1998©SEGA ENTERPRISES.,LTD. ORIGINAL CHARACTERS ©RED 1995

REDカンパニー代表 広井 王子 SPECIAL INTERVIEW Making of Movie&Game

レッドカンパニーの代表といえばこの人、広井王子氏。「さくら大戦2」などでお忙しい中、今回のインタビューにこころよく応じてくださった。

が少ないと、本筋がぐにゃーって曲がってしまうことがあるんです。

広井 だから天才なんてそんな何人もいないだろ。何十年に1人しか天才なんて出てこない。みんな、何かから影響受けて物作り始めたわけだよ。そうすると、どんなことやってもその影響を受けたものが痕跡として残る。それが物作りの根底だから。

阿部 ゲームって、プログラムがあって音楽があって絵があって、さらにアニメーションなんかもあったりするんで、ここはこんなんじゃヤだからこうする、っていうのがすぐできないんですよ。昔はともかく、最近のようにプロジェクトが大きくなるとね。気がつくと違うものになってるんですよ(笑)。微妙な違いなんだけど、微妙なものが積み重なっていくと、モノが変容して自分の言いたいことが伝わらなくなってしまってる。そこに最後にでき上がった時に気がついたりするんだよね。「ここはこうなる予定だ」って思ってたら、最後時間がなくて「できませんでした」っていうのが往々にしてある。確かにスケジュールが厳しいんで、そのへんで苦労したりしますね。

――広井さんはどうですか。

広井 これは彼の作品だから、ほとんど言ってませんよ。僕はどっちかっていうと演出のほうだったりとか、物語だったりとかそっちを作る人間だけど、彼は、プレイヤーの操作に対してキャラクターがどう反応する、っていうのを非常に繊細に考えてるんだよね。僕は、自分のスタイルってものを作り上げてきたわけだから、自分のことしかわからない(笑)。僕は僕の道を行くしかなくて、阿部ちゃんは阿部ちゃんでスタイルを作り上げてると思う。そういう意味では、今回彼は企画者から、監督というところに位置をスライドしたわけだよね。企画者って割と仕上がりなんか見なくてよくて、面白いアイディアを爆発させて、後は監督や現場に任せればいい。で、最大限の風呂敷を広げてればいいんだけど、監督は風呂敷をたたむことも考えなきゃいけない。そうすると、どこまでなら許せる、どこまで言えばみんなが困るんだっていうことをわかんないと、監督はできないんだよ。ある種カリスマみたいなのを持って"監督"やるんだけど、やってることって実はご意見うかがいなの。非常に一般的な仕事。何かを仕上げていくために、どの方法が一番いいかってのを考えて、それを選ぶ仕事。あと、みんながどう考えてるのかを聞くこと。その中から選択肢を決める、非常にまともな職業なんですよ。人の意見を聞くとか、普通の人間であるってことがすごく大事だね(笑)。

阿部 方々で口出しするんですよ。口出ししかしようがないんですよ監督って。でも、基本的に広井さんはアイディアマンなんで、やっぱり自分の思いついたアイディアは言いたいというところがあるんですよ(笑)。

広井 「ここ、こうの方がいいんじゃないの」とかね。

阿部 うるせえなぁ、と思って聞いてるだけなんですけどね(笑)。

――基本的に、阿部さんの思うようにやっていたと。

阿部 ゲーム開発って難しいんですよ。デザイナーやプログラマーなどに自分の意思が通じる人がいることが結構キーになってると思うんです。まず私は、開発現場に行って何年か一緒に仕事をしているんですよ。でないとお前どこのやつだ？って考えるんですよ、スタッフって。だから、こっちが言うこともまっすぐ受け入れてくれなくて……まあ要はよく思われてないんでしょうね。僕もちょっと言い過ぎますから(笑)。

広井 でもそれは、監督術というより、彼なりの個性だと思うね。どういう監督になるかとか、また、なってしまうかというのは本人によるから。その本人が持ってる力や、環境など、全部含めてのものが"監督"。だから、非常に人間的だって僕らは思う。たとえば現場で苦しんで、徹夜して「わかんねー」って言いながらやる監督もいるし、「まかせたまかせた」ってやる監督もいる。それでもでき上がればいいんだよ、結果しか求められないわけだから。どんなスタイルをとろうと、プロセスはどうでもいい。ただし、少なくともスタッフを最後まで連れて行かなくちゃいけない。それだけは(笑)宙に分解するわけにはいかないんで、最後の到達点までどうやってもっていくか、っていうのが監督術になるかな。

――最後に読者へのメッセージを。

広井 やってみて僕は面白いと思ったから、みんなもちょっとやってみて。最近のアクションゲームって、「へへへなんだこれ」っていうのがなかったからね。長いロープレとか育成ゲームが流行ってるから、その合間にやってみてほしいな。

阿部 そういうことで(笑)。

だから天才なんて何人もいないだろ 何十年に1人しか出てこない みんな何かから影響受けて 物作りを始めたんだよ ―― 広井

熱意が通じない相手とか それを否定する人が イチバンやっかいですね ―― 阿部 やっかい。排除したいよね(笑) ―― 広井

ためになる？用語解説付き INTERVIEW PART2 テンポ開発裏話

――サターン版「スーパーテンポ」の開発は、どのような感じで進んでましたか？

阿部　最初に、できることできないことって聞いたんですよ。で、32X版（注1）でできてたことがサターンではできないこともある、ということがわかりました。たとえば、サウンドドライバ（注2）から出る音に合わせてスクロールをコントロールしたり、キャラクターのアニメパターンをコントロールすることは無理だと。32X版のキャラクターは、一小節というか、リズムの拍子に連動してアニメーションするようになってたんですよ。だから、曲が遅くなったら、テンポとか敵キャラクターのアニメーションも遅くなってるんです。意外としっくりとくるものですよ、これって。それがサターンだとちょっと無理だっていう話で、それじゃあキャラにダンスをさせようと考えたんです。でも、ドットキャラクターでダンスを手描きでやろうとすると、すんごい時間がかかるんで、これも無理かな、と。それでサターン版では、音楽の世界観とか、キャラクターの可愛さとかを前面に押し出そうということになりました。サターンは背景とかキレイに描けますからね。

――32X版「テンポ」はけっこう心残りのところがあったそうですが。

阿部　心残りと言うか……。最初は、やっぱり音楽をテーマにして作ろうじゃないかっていうことで、みんなスタッフ燃えに燃えてたんですよ。でも、テンポの開発が始まった時には32Xハードの仕様がまだハッキリと決まってなくて、どういうハードかわからなかったんですよ。最初、サウンドに合わせるってところにこだわって、そういう音楽のソフトを作ろうと思っていろいろやってたんですけど、ちょっと力が及ばずに未消化になってしまったんですよね。

――32X版をプレイした時は、背景の変化で、テクノっぽさが前面に押し出されていましたが？

阿部　サターン版でもやりたかったんですけどね。背景をばーんと変化させて、その変わり際からドカーンって派手になっていくようなものを。僕としては、サターン版はテクノ（注5）の部分がいまいち出なかったのが残念なんですよ。テクノかなと思うのは、すべてのSEを僕の声でやっている「ボイスSE」のところですかね。これって、最初は外国人の方に頼んでたんですよ。ただ、ゲームもすべてできあがってたわけじゃないんで、全部のイメージをつかんでもらいにくかった。たびたび日本にお呼びすることもできないし……。それで、僕がゲームをやりながらの声を入れたら面白いかな、と思ったのがきっかけですね。サウンドスタッフの人からも「阿部さんがやったほうが面白いですね」って言われたんです。「そうかなぁ」と思いつつ（笑）。これってね、ゲームをやりながらの独り言の感覚なんですよ、「おりゃおりゃ」とか。本当にこれでいいのかな？って今でも思ってますが。でも、今後のためのキッカケはつかめたかな、とは思ってます。それに今回は、ファンタジー色というか、メルヘン色をベースにしたいというふうにも思ってて、それもうまく出ているかなと。

（前段の続き）……スクロールスピードが変化したりとか、歩幅が変わったりとか……要はアクションゲームで考えるとギクシャクとするんだけど、音楽のゲームとして考えると筋が通ってるっていう、実験的な要素も含んでる。ただ、やっぱりそれは周りの人間には理解してもらえなくて、ダメだっていうことになったんです。たぶん最初のコンセプトに夢を見すぎたんでしょうね。当時、他に音楽に関係してるソフトって、アスキーの「小沢なつきのオトッキー」（注3）が出てて、任天堂の「サウンドファンタジー」（注4）というのが出る予定だったんですよ。「よし次は音だ！　ウチらもやるぞ」って意気込んでやってたんです。

アクションゲームで考えるとギクシャクするんだけど 音楽ゲームとしては筋が通っているっていう 実験的な要素も含んでいるんですよ

――それらも含めてサターン版はよくなった、というところは。

阿部　キャラクターのアニメーションとかよくなったと思いますね。僕も凝り性だから、やらなくてもいいところまでやるほうなんで。それでも、そこは16枚から14枚に落とせ、ここは4枚でいいってがんがん切っていったら、逆にすっきりしてアクションゲームのキャラクターとしてはよくなったと思います。キャラクターも可愛いしね。まあ“ムッシー（注6）”はもうちょっと出したかったですけど。

――キャラといえば、テンポとケイティもサターン版では手足が2対になってますけど、そのへんは可愛さを意識してですか。

阿部　32X版の時はちょっとアメリカを意識してたんですよ。昆虫っぽくて、ちょっと気持ち悪いほうがテクノっぽいかな？　とか思って（笑）。32X版では攻撃が指パッチン（注8）で、音符飛ばして眠らせ

ためになる？ 用語解説

ここでは、インタビュー中に出てきた単語をピックアップして解説しよう。聞いたことはあるけど何だっけ？　っというようなものもあるので、懐かしさと、思い出す意味も込めて読んでほしい。

注1）32X版TEMPO

テクノムードいっぱいのアクションゲーム、32X版「テンポ」。滑らかなアニメーションとアクションで、高い評価を得ていた。

注2）サウンドドライバ

一言で説明すると、サウンド（音）をドライブ（運転）する、つまり、制御するプログラムのこと。これの性能によって、同じ“ド”の音でも全く違う音になる。ソフトメーカーが、オリジナルで制作したものが使用されるケースが多い。

注3）「小沢なつきのオトッキー」 注4）「サウンドファンタジー」

ファミコンディスクシステム用の音楽ソフト。アクションや、作曲ツールありと凝った内容だった。

スーパーファミコンで発表され、発売されなかった幻のソフト。画面上のマスに乗り音楽を奏でる。

【TEMPO】© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995 ORIGINAL CHARACTERS ©RED 1995【小沢なつきのオトッキー】©1987 SEDIC ©1987 ASCII CORPORATION 【サウンドファンタジー】©1994 Nintendo【グルーヴ地獄V】©1998 Sony Music Entertainment Inc.【PC原人2】©1991 HUDSON SOFT ©1989,1991 RED【アースワームジム2】PIEIS A TRADEMARK OF PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT.EARTHWORMJIM2 ©1995 SHINY ENTERTAINMENT,INC.ALL RIGHTS RESERVED.CHARACTERS CREATED BY DOUGLAS TENAPLE.DEVELOPED BY SCREAMING PINK LOGO ARENGISTERED TRADEMARKS OF SCREAMING PINK,INC.©TAKARA CO.,LTD.1996【バトルトード】©1991 Rate Ltd.Licensed to Tradewest Inc.by Rare Coin-it Inc.Sub-licensed to Sega Enterprises Ltd.BATTLETOADS is a trademark of Rate Ltd. ©1993 SEGA

SPECIAL INTERVIEW Making of TEMPO

てやっつけるっていうものだったんです。それがパワーアップすると、音符の数が増えていくので、手も4本つけなきゃいけないかなって思って。でも、パッっとしなかったんですけどね（笑）。それに、キャラクターアニメーションが、アメリカンな感じだったんですけど、サターン版はもうちょっとアニメチックにと。というのは、デザイン監督してる小味山の個性に、他のデザイナーがついてこれないんですよ（笑）。個人の独特の世界なんで、彼のデザインしたキャラクターを動かせないんです。結局最終的に小味山が全部1人でやってしまうような形になると、時間が延びるばっかりでラチがあかないということで、もう少し、他の人でもできるような形に直しました。他にも、セガだから洋ゲー色をちょっと強くしよう、という考え方もあったんですよ。僕は洋ゲー好きなんですよ。「アースワームジム」（注9）とか、「バトルトード」（注10）とかがすごい好き。サターンのテンポを作る時も、「アースワームジム」はかなり参考にして、プログラマーに「こういうのできない？」って、けっこう無理をさせましたね（笑）。

——32Ｘ版の迷路型マップから、横スクロールマップになったのは？

阿部　あれはわかりにくいと不評だったんですよ。アメリカではまあまあ受け入れられたんですけど、日本では難しいと言われたんで。やっぱり多くの人に遊んでもらいたいので変更しました。その代わり、背景の奇抜なデザインの感じとか、世界観とかはオリジナルのものが出せたかなと思ってはいるんですけどね。

——サターン版で、こういうところを見てほしいというのは。

阿部　ミニゲームは面白いかな。ちょっと見つけにくいかもしれませんが。ある場所は、2面のムッシーが植木鉢を落としているあたりと、後半の面でピラミッドがあるところです。最初はラウンドクリアごとに入れるつもりで、アイディアとしては7種類あったんですけど、実際に入っているのは3種類です。まあ、ステージ中のスパイス的に感じてもらえれば。

——ミニゲーム3つのうち、2つは種類が同じものみたいですが。

阿部　やってみてもらえばわかるんですが、難易度がそれぞれ違うんですよ。でね、ちょっと前にプレイステーションでグルーヴ地獄っていうゲームが出たんですが、その中にあるミニゲーム“薪割り”を見て、くやしいなと思いましたよ。俺のやりたかったのはこれだよって感じで（笑）。

グルーヴ地獄の“薪割り” あれは悔しいなって思いましたよ 俺のやりたかったのはコレだよって感じで（笑）

薪を割るんだけど、たまに人形が出て「あっ！ミスった」。

——サターン版では、どう楽しんでもらいたいですか。

阿部　最後までプレイしてもらうと、アクションゲームにいろんなゲームが入っていると思ってもらえるんじゃないかな。3Dシューティング的なのが入ってたりとか、デモがなかなか凝ったのが入っていたりとか。あと意外とあの鑑定システムは、けっこう気に入ってるんですよ。

——鑑定システムっていうのはどういったアイディアから出てきたものなのでしょうか？

阿部　実は32Ｘの時からあったんですよ。ゲームには入ってませんけど、アイディアとして。要はボスに勝ったりとかして、その賞品であるトロフィーを部屋の中に飾っておく、っていうアイディアがあったんです。これを入れられたおかげで、今回、ゲームデザイナーとしては、新しいシステムに挑戦したなっていう、満足感はあるんですよ。このアイデアを詰めていけばこれだけでゲームできるな、っていう手応えもあった。鑑定システムがわかってくるとゲームが面白くなりますよ。

——最終面の後の鑑定時間中、これまで手に入れたアイテムに対してどれぐらいの価値があるかも出てきてますから、それを覚えておけば次に生かせますもんね。

阿部　そうですね。どれくらいお金持ちになったかの判定も、けっこう細かく作ってますし。

——10段階ぐらいですよね。

阿部　結構段階は作りました。アイテムをいっぱい作ったぶん、そうなりますから。なかなか見つけられないかもしれませんが、プリンセスフィギュアとかもいっぱいありますよ。皆さんも、1回遊んだだけじゃなくて、いろいろとアイテムを探しながら楽しんでもらえるとうれいしいですね。（笑）。

——ありがとうございました。

PART2

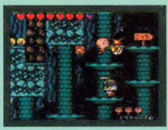
注5）テクノ——TECHNO

電子音を基礎にした機械的な音楽。POPでCG的なイメージやデザインを表現する場合にも使われる。

注6）ムッシー

阿部氏が考案したザコキャラ。テンポの中で、敵として、背景として各所に登場した。

注7）PC原人シリーズ



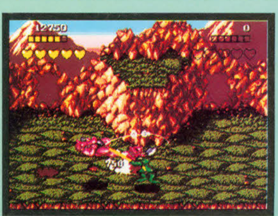
PCエンジン初期のアクションゲーム。高い完成度でかなり売れた。

注8）指パッチン

32Ｘ版「テンポ」の攻撃の1つ。当時としては、珍しいアクション。

注9、10）アースワームジム、バトルトード

テキサス生まれのミミズが主人公という、奇妙奇天烈な設定のアクションゲーム。



カエルが主人公のアクションゲーム。その独特な世界観はまさに洋ゲーだった。

※PC原人シリーズは「PC原人2（PCエンジン版）」をアースワームジムは「アースワームジム2（サターン版）」の画面を使用しています。

ラングリッサーV
The End of Legend

●メサイヤ
●6月発売予定
●予価6,300円
●シミュレーションRPG
●全年齢推奨

ラングリッサー伝説の最終章を紹介する第3弾。今回はキャラクターメイキング部分が明らかになったぞ。また、登場キャラクターの追加情報として、前作でも活躍したメンバーを紹介する。これらの情報から、気になるストーリーをさらに探ってみよう。

「IV」から引き続き登場するキャラクターを紹介

今回のストーリーが前作から完全に続いたものであるのは、以前にお伝えした通り。ここでは前作「IV」から引き続き登場する人物の簡単なプロフィールと「V」での初登場シーンを紹介する。この中の何人が主人公と行動をともにするのかはまだ謎。1人でも多くプレイヤーキャラとして参加してほしいところだが……。まだこの他にも何人か登場しそうだが、それはもうしばらく先のお楽しみ。まずはこの4名からだ。

常に的確に状況を把握し、2手3手先を読む明晰な頭脳の持ち主。そのぶん剣術の腕は子供以下の完全な頭脳労働派。ランフォードとは士官学校時代の同期。

見た目はボンヤリ
でも頭脳は一級品
ウィラー提督

ウィラーに仕えている女将軍。彼を密かに想いつつも、それを伝えられないおしとやかな面も。前作では途中からプレイヤーキャラに仲間入りした。

密かにウィラーを
慕う大人の女性
セレナ将軍

シグマやラムダら、主人公一行と出会うシーン。ここで彼の言う「赤い服で髪の長い」女性とは、もしかするとあの……？　やはり彼女も登場するのだろうか？

記憶をなくし、醜く変貌した肉体を持つ放浪の戦士
マクレーン

気がつけば、過去1年間の記憶と元の体を失い、一緒にいたはずの妹もいなくなっていた。長い髪で隠した左目は機械で、体も醜いツギハギだらけ。事件の真相を求めて、一人旅をしている。

レーゲンブルク連邦の城の一室と思われるシーン。玉座に座っているのは、王女であるローゼンシル姫のようだ。前作をプレイしている人は、ここからいくらかの時代設定が読み取れるのでは……。

生真面目な軍人気質ゆえ色恋沙汰は苦手
ランフォード将軍

若くしてこの地位についた、レーゲンブルク連邦王国の将軍。壮麗で剣の腕もたち、軍人として申し分ない人物。ウィラーと同期の士官学校では首席であった。ギザロフの行動に不信を抱き、彼の周辺を探り始める。

© 1998 キャリアソフト ※画面写真は開発中のものです。

禁断の科学より生まれしヒト、“人造兵”シグマ

前作までとは全く違うキャラクターメイキング

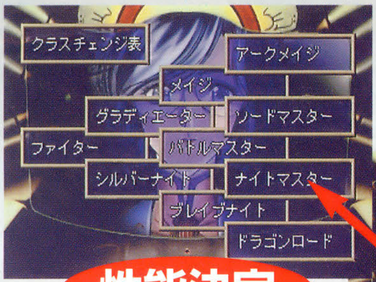
いくつかの質問に答え、その結果でキャラクターの能力が決まる、という点では今までと同じ。ただ、質問の内容等が全く違う雰囲気になった。人としての性格づけというより、機械の性能を決めるようで、無機質で空恐ろしくさえある。この作業を通して、主人公の置かれている状況が見えてきそうだ。

処理スタート

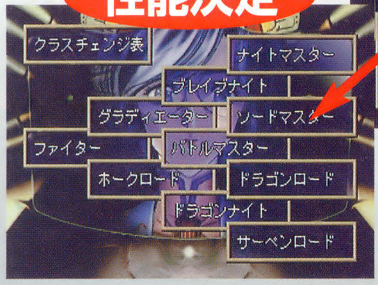
画面にオペレーターが現れ、素体の育成プログラムがスタート。ここではギザロフとしてシグマの性能を決めることになる。

覚醒処理によりシグマが目覚める

「最終成長形態」とはクラスチェンジ後の最終クラスのこと。毎回登場する隠しクラスも、恐らくここで決定すると思われるが、この画面では確認できない。



性能決定



すべての入力が終了すると成長形態の推移（クラスチェンジ表）が表示される。気に入らなければ再プログラムすることも可能。この他、初期ステータスの設定も済めば、いよいよシグマ覚醒となる。

必ず答えることになる、最初の質問。この問題からして、今までとは大きく違っていることがわかる。他にもドキッとする質問を投げかけられるぞ。

オペレーターの指示に従い性能決定条件を入力

ビジュアルシーン続々到着！

要所要所で繰り広げられる、超美麗ビジュアルシーン。全部で約40枚ほどあるのだが、そのうちの一部を公開しよう。

上と左のシーンは続いており、スクロールで切り替わる仕組みになっている。CGの美しさに加え、立体的な構成でイベントを盛り上げる。右のレインフォルスは、この眼差しで女性ファンを悩殺か!?

超必殺技で華麗に戦え!!

ひみつ戦隊メタモルV

完成度 100%

- ●毎日コミュニケーションズ
- ●4月23日発売
- ●5,800円
- ●アドベンチャー

メーカーから一言
「ひみつ戦隊メタモルV」は6話構成のテレビアニメ感覚で楽しめるアドベンチャーゲームです。新会話システムALISを導入し、主人公の感情を選択することによってエンディングに変化をつけました。アニメ好きの方にはたまらない!!　（広報:花の独身）

期待のヒロインアドベンチャー「ひみつ戦隊メタモルV」も、いよいよ発売目前。序盤ではいわゆる力押しの敵が相手だったが、中盤では知能犯の兄妹が彼女たちを陥れようとする。ストーリーの分岐によって、異なる立場で物語が楽しめたりと、奥の深い極上のエンターテインメントが味わえるのだ。

ストーリーの進め方に地球の未来がかかっている!

メタモルVは、正義のヒロイン。悪い宇宙人から地球を守るために、代理刑事に「成長」して戦うのだ。

ストーリーは、まるでTVアニメーションを見ているようにスムーズに進行していく。ただし、主人公の新条咲慧の上にハートマークが点滅したら気を引きしめよう。それは新機軸ALISタイミングの合図なのだ。ここで何もしないでいると、直前で選択された感情がそのままインプットされてしまう。すると敵を倒すために必要な、重要なキーワードが入手できるチャンスを、みすみす逃してしまうかもしれない。本作が、プレイヤー参加型のアニメーションだといわれる理由がここにあるのだ。

エリカ姫

ストーリー分岐によっては、3話から登場するエリカ姫は、なんと地球の敵・アドニス皇帝の娘なのだ。カワイイ顔をして、性格は残忍かつ凶暴。プリンセスプラネットと呼ばれる大型の鈍器を振り回しながら襲いかかってくる。

人物セレクトとALISを使いこなせ

ベストエンディングを迎えるためには、誰と一緒に行動するかというのも重要なポイントとなる。一緒に行動しながらメタモルVのリーダーにふさわしい行動を取ることによって、メンバーの信頼度はみるみる上がっていく。最終的に、全員特定の信頼度を越えないとベストエンドを見ることができないのだ。それはALISも同様で、感情は慎重に選択したいところだ。

同行者を選べ

同行者を選ぶことによって、ストーリーは大きく分岐する。できればその直前でセーブしておくことをオススメする。同じストーリーでも同行者を変えることによって、異なる立場から楽しめる場合もあるのだ（第3話）。必殺技の合成に必要なキーワードも、やはり分岐によって得られるものが変化する。いろいろ試してみよう。

感情を選択

ALISは、咲慧の上にハートマークが表示されている時に使用できる。方向キーを左に入れると冷静、上で強気、右で弱気だ。何もしないと直前に選んだ感情になる。この感情選択で超必殺技の合成に必要なキーワードが手に入ることがある。例えば第2話のこのシーンで弱気を入力。結果は右ページ上の囲みを参照。

© 毎日コミュニケーションズ 1998 © フェイクラフト

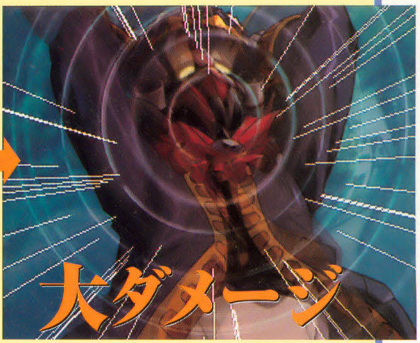
キーワードをパーフェクトに合成すれば無敵

正義の味方といえば、悪い奴らを捕まえるのがお仕事。メタモルVも凶悪宇宙人相手に、ど派手な戦闘シーンを繰り広げる。戦闘を有利に運べるか否かは、直前でうまく「必殺技合成」できるかどうかが鍵となる。ストーリー中入手できる「キーワード」を組み合わせることによって、彼女たちは「必殺技メタモルアタック」か、「超必殺技」のどちらかを装備できる。超必殺技の威力はすさまじく、通常技の何倍ものパワーで、敵の体力をしぼり取っていく。ぜひ入手したい。

左下の囲みの続き。くるみ↓弱気を選択すると……。

「とどめ」と「サーベルガンで」の2つを手に入れていないと、メタモルブルーの超必殺技を生み出すことができないのだ。

超必殺技を用いれば、特別なビジュアルが見られるうえ、戦闘後に手に入るボーナスポイントも多くなる。キーワードが一覧表に表示される位置は固定で、ストーリーに沿っている。何度もプレイしながら、有効なキーワードの得られるルートを探せ。



第1話で、初めて超必殺技「エンジェルソード唐竹割り」を使って、その威力に驚いているメタモルレッドこと新条咲慧。なお、彼女の技をとどめに使った場合、このシーンを見ることはできない。

各話の最後に登場するボスたちには、超必殺技を3発くらわせてやればノックアウトすることができる。メカ貴族・ダンディ男爵も、レッド十イエロー十ブラックの、超必殺技3連続攻撃でバタンのキューなのだ。

＋

＋

＝K.O.
ノックアウト

中盤のストーリーを紹介的のワナに気をつけろ！

ストーリーもいよいよ中盤。第2話で改心してしまったダンディ男爵に変わって、第3話ではグラムス王子とサイボーグ農民・グミーンがメタモルVを狙う。グラムス王子は、沈着冷静な性格で、優秀な生化学者。地球を絶対王政によって支配しようとするアドニス皇帝の息子なのだ。メタモルVのメンバーの仲がぎくしゃくしているところにつけ込んでくるぞ。

第4話では、謎の転校生えりか・ボンバイエが登場。彼女はメタモルブラックこと、南百合麗子に急接近するが……。第5話では意外な敵が、最終話の6話では驚異の巨大兵器が登場する。期待せよ！

メタモルレッド絶体絶命

謎の転校生・エリカからの招待を受けて、咲慧は捺紀とともに麗子の家にやって来た。仲間であるはずの麗子の裏切りによって、咲慧は即効性の「成長抑止ガス」を大量に吸ってしまい、メタモルレッドに「成長」できなくなってしまった。このままでは敵を改心させるどころか、自分たちの命すら危うい。このピンチを切り抜けて、エリカ姫に一矢報いることができるだろうか!?

皇帝の血族登場

咲慧たちの学校に転入してきたのは、アフリカの混血美少女えりか。彼女はメンバーたちをかく乱してくる。その正体は、アドニス皇帝の娘・エリカ姫だ。くるみを捕らえて冷たい笑みを浮かべているのは、エリカの兄・グラムス王子。どちらも強敵だ。

メタモルVポスタープレゼント

発売元の毎日コミニケーションズのご好意により、宣伝用に配布されているメタモルVのポスターをプレゼント。鮮やかな赤をバックに、メタモルVのメンバーが勢ぞろい。見ているだけで勇気と希望がわいてくるのだ。希望者は、官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、メタモルVで一番お気に入りのキャラ名を書いて下記の住所まで送ろう。〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)　セガサターンマガジン編集部・メタモルポスター係まで

ドラマCDや、サウンドトラックも発売されるメタモルV。今後の展開にも期待。

※本誌Vol.11 P144-145で遠藤正二朗氏のお名前を遠藤正二郎と誤記していました。お詫びして訂正致します。

機動戦士ガンダム
ギレンの野望
パーフェクトガイド
A5判 168ページ
本体価格1,200円
4月下旬
発売予定
ZION DUKEDOM
UNITED NATIONS
ケンプファー
センサー A
耐久力 260
運動性 56
移動力 9
最大物資 380
戦闘消費 70
移動消費 5
武装 攻撃 命中 射程
バズーカ 41 70 1-1
ショットガン 13 90 1-1
ビームサーベル 28 80 0-0
パンツァーファースト 20 30 1-1
適性 陸 空宇砂山森 搭載 --
MESSAGE
この兵器を生産しますか?
決定
中止
ギレンか… 貴様は… この戦いに勝って何を成そうと言うのか?
マップを使ったわかりやすい攻略、ゲーム中数多く登場するイベントの紹介、兵器の開発条件&全リスト、キャラクター紹介など、「ギレンの野望」をプレイするために欠かせない要素を余さず掲載!! また、新たな勢力でゲームを開始できる3つの隠しモード紹介、イベント発生条件を完全フォローする袋とじもついた完全攻略本。ついに登場!!
© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1998
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

徹底攻略

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

データ満載、重要ポイントをピックアップ!
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

P162……………………機動戦士ガンダム ギレンの野望
P170……………………ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
P176…………ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～
P180……………………わくわくぷよぷよダンジョン
P184 ……………RIVEN THE SEQUEL TO MYST

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1998

機動戦士ガンダム ギレンの野望

●バンダイ●発売中（4月9日発売）●6,800円●戦略級シミュレーション●1人プレイのみ●全年齢推奨

誌上最大の戦い！ ～編集部の1年戦争攻略～

発売から今日まで、不眠不休で「1年戦争」を戦い抜いたプレイヤーも大勢いることだろう。当然、そうして紡ぎ上げた戦史はすべて自分だけのものだ。

さて今回は、多くのプレイヤーが“苦戦するポイント”における対処法を伝授。また、中盤までに開発可能な武器（MS）のデータもまとめている。難しくてなかなか勝てない、という人は参考にしてほしい。

ムダのない兵器開発でターン数を節約

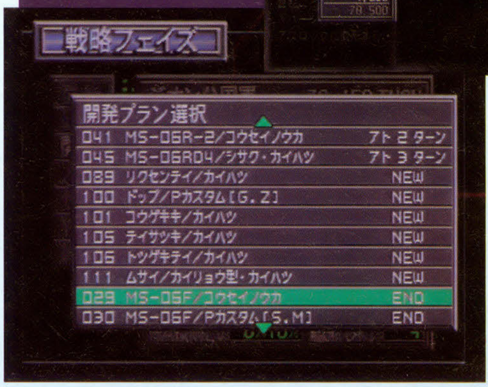
返り討ちのリスクを背負いながら進軍時間を縮めるよりは、新兵器開発までの時間を短縮する方が安全である。通常の開発費と同額の増資（つまり開発費が2倍）をすることで、その時点の残り開発時間が半分に短縮されるため、増資をするなら早めの増資がお得。

150ターンで決着をつけろ!!

このゲームの制限ターン数は150ターン。これを過ぎると終戦協定が結ばれ、その時点で制圧している拠点の多い方の勝ちとなるのだ。当然、それまでにサイド3を制圧すればより良いエンディングが発生する。

少しずつ投資したほうが効率の良い技術投資も、あまりゆっくりだとターンオーバーを招くことに。基本的に速攻を心がけよう。

ターン数の節約、と言っても頼りない部隊編成のまま進軍したところを反撃されては本末転倒。進軍自体を焦ることは、かえって自らの首を絞めることになってしまう。



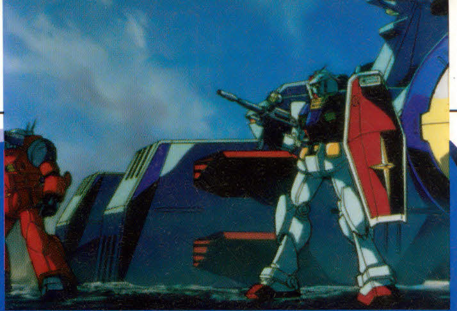
優秀なパイロットは遊ばせない！常にどこかに所属させておく

素質のあるパイロットのランクアップは重要。ゲーム開始直後のパイロットが成長していない状態ではともかく、強力なモビルスーツと優秀なパイロットのコンビネーションが実現するゲーム中盤までに、ぜひ実行しておきたい。そのためには低ランクでも能力の高いパイロットを常に戦場に配備し、とにかく経験を積ませなくてはならない。パイロットの未配属状態は極力作らないように。

表示は常に“配属中”

能力値が低く階級の高い兵士は降格するか、配属しないように。能力値の高い兵士よりも指揮が優先される恐れがあるのだ。

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1998



連邦軍

UNITED NATION

資金や資源にものを言わせ、序盤で一気に技術開発を進めてしまうのが連邦でプレイするときのコツだ。早めにV作戦を発動させたら、資金を惜しまずモビルスーツ開発を急ぐ。モビルスーツの量産が当面の目標となるのである。

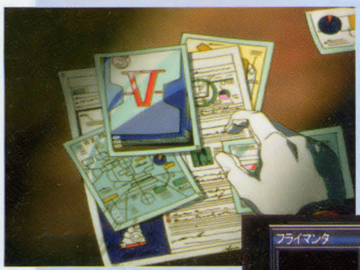
戦略 STRATEGY

TURN1～20 BEIJING

V作戦完了までの主役は汎用性に富むフライマンタ

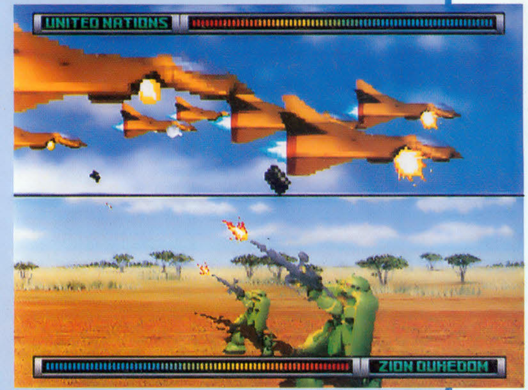
ゲームスタート時、技術力でジオンに劣る連邦は"V作戦"を発動してモビルスーツの開発を始めなくてはならない。

そのV作戦が完了するまでの主力兵器となるのが、対地対空のどちらにも運用できるフライマンタだ。世界の各地で大量生産してジオンのモビルスーツを爆撃しよう。最初に攻撃が提案されるペキンなどはフライマンタでの攻略も可能だ。



連邦がジオンのザクに対抗するために進める"V作戦"。その長い作戦実行期間は飛行ができ、対地、対空兵装を兼ね備えたフライマンタが主力兵器となる。大量生産して重要拠点ペキンを攻撃、これを制圧せよ。

序盤の活動が活発なオデッサ付近の部隊もフライマンタ隊で対処。



必ず3部隊をスタックして戦うように心がければザクとも戦える。損傷が進んだら一度撤退して別の部隊と交代しよう。

戦略 STRATEGY

TURN16 JABRO

ガンダム遂に完成！量産機の開発も急げ

遂にプロトガンダム完成！当然、それ自体の性能も魅力だが、この技術を生かして提案される量産型モビルスーツの開発が本命なのだ。

モビルスーツの開発に投資を続け、V作戦の最終目標であるRX-78ガンダムの試作機が完成すると、その次のターンから連邦初の量産型モビルスーツ、ジムの試作機が開発される。このモビルスーツこそがV作戦以後の主力兵器となるのである。もっとも、このモビルスーツが量産されるまではフライマンタが主力機のままなのだが。

プロトタイプジムが完成したならとにかく量産！

ジム×9の部隊は序盤戦において圧倒的な強さを誇る。ビームライフルが雨あられとジオンのモビルスーツを射抜く。

MSが1体開発されると次のMSが開発される。急げ！

攻撃 ATTACK

TURN19 HAWAII

ハワイ諸島攻略戦

ゲーム開始から15ターンくらいが経過すると、ペキンの攻略が完了し、ハワイ攻略のための拠点が完成していることだろう。ハワイは陸地が少なく戦闘がしにくい。ジオンが軍備を整える前にフライマンタを飛ばし、制圧してしまおう。

陸地が少ないため、航空機で攻略できるうちに叩け。

戦術ラインを利用してハワイを包囲。万全の用意を。

攻撃 ATTACK
TURN23 NORTH AMERICA
ジオン北米軍もフライマンタで爆撃せよ！

カリフォルニアに駐留するジオン軍を撃破せよ。

カリフォルニアを制圧したらすぐにニューヨーク攻略。

ハワイ攻略作戦に次いで提案される作戦が、カリフォルニア攻略作戦である。

編集部でのプレイでは、そのターン数は22。実際にカリフォルニアを陥落したのが24ターンめだ。カリフォルニアを攻略すると提案されるニューヨーク攻略戦も一気に達成してしまおう。

ジオンのザクには数で対抗。カリフォルニアを囲め。

攻撃 ATTACK
TURN13〜 EAST EUROPE
降下してくるHLVを迎撃

写真の辺りに待機させておいて、HLVが降下してきたら破壊。

ゲーム序盤に出撃し、敵拠点から出てくる部隊をオデッサ周辺で倒し続けるフライマンタ隊。オデッサから出てくる敵がおさまった後の彼らの配置場所として最も良いのはオデッサの東、バイコヌールなどの拠点が集まる地点だ。ここで待っているとジオンのHLVが降下してくるのである。

1ターンで破壊し損ねると、中から未策敵のジオン兵器が。出てくる前にHLVごと破壊せよ！

攻撃 ATTACK
TURN39 ODESSA
包囲したオデッサにジムを送り込め

ゲームを始めて27ターン。ジオンのHLV迎撃も兼ねてオデッサを包囲している部隊にジムの大軍を加え、ついにオデッサ攻略戦が始まった。

オデッサに進入したジムの大群。

性能は互角でも、部隊数で圧倒できる。

27ターン目にジムを乗せた戦艦が世界各国から集まって来る。

オデッサ攻略中も、拠点の東にいるHLV迎撃部隊は置いておこう。

イベント EVENT
TURN43 JABRO
ソーラーシステムの開発

原作では大きな役割を果たしたこの兵器。開発するか？

43ターン目、連邦の開発部から太陽光を利用した超兵器の開発が提案される。来るべき決戦に備えて開発しておくことをお勧めする。

攻撃 ATTACK
TURN44 KILIMANJARO
キリマンジャロに奇襲をかけろ

キリマンジャロ攻略部隊を乗せたHLVは宇宙へと打ち上げられ、アフリカへ降下。

オデッサを制圧すると、いよいよジオン地上軍最後の砦、キリマンジャロの攻略作戦が提案される。重要拠点からHLVを打ち上げ、アフリカに降下させる奇襲作戦で攻め込もう。

キリマンジャロ攻略が提案されたらすぐHLVの生産を開始する。

イベント EVENT
TURN47 JABRO
ホワイトベースがつけられた！

この報告があるまでにジャブローの兵力を固めておけば奇襲も怖くない。

イベント上の存在であるホワイトベース隊がジャブローに到着すると、ジャブロー付近に敵の影が現れる。ホワイトベース隊を存続させているプレイヤーは事前の準備を。

ホワイトベースがジャブローに向かう前に迎撃部隊を生産。

イベント EVENT　TURN60
強化人間プロジェクト発足

ゲーム開始から60ターンが経過すると、諜報部がジオンのニュータイプ研究機関の情報を入手した。これに対し、連邦でも研究機関を発足したところ、“あの”強化人間プロジェクトが発足、1人の強化人間が誕生する…。

原作では「Zガンダム」でその存在が明らかになる強化人間プロジェクト。

ゼロ・ムラサメという名には聞き覚えが。

イベント EVENT　TURN72
クルスト博士の亡命

新技術「EXAM」を連邦にもたらすイベント。必ず発生する。

70ターン目には「ガンダム外伝」がらみのイベントが発生する。ジオンの技術者、クルスト博士が亡命を求めてくるのだ。こころよく受け入れよう。

連邦軍兵器リスト

ここに、今回の記事で紹介している作戦で使われた、さまざまな兵器を紹介しよう。画面に表示されるパラメータはもちろん、マップ内にいくつまでその部隊が存在できるかの生産制限もわかるうえ、そのモビルスーツを開発するために必要な技術研究レベルも基礎技術、MS開発技術、MA開発技術の3つに分けて公開！　研究予算の投入をするときはこの表を役立ててほしい。ときに、表にある技術レベルを満たしても開発案が提案されないときもあると思われる。そんな場合は表の一番右側、注釈の欄に書かれている特殊条件を満たせば開発が可能になるだろう。

表の見方

機数	1部隊あたりの機体数。3機で1部隊のものや、1機で1部隊のものなどがある。	搭載数	その部隊が別の部隊を搭載できる数。搭載された部隊は物資が回復していく。
センサー	兵器の持つ索敵能力を表す。DからSの5段階があり、Sに近づくほど範囲が広い。	移動適性	地形によって移動性能に優劣があるため、戦闘などに影響が出る。表段左を参照。
耐久力	部隊の持つ耐久力を表す。複数機の部隊の耐久力が下がると、機体数自体も減少する。	攻撃適性	兵器の武装が敵の存在する環境に適しているかを表す。表下段右の解説を参照。
運動性	この数値が高いほど兵器の動きが良く、敵の攻撃をかわしやすい部隊ということ。	生産制限	ゲーム中にその部隊が存在できる限界数。破壊されたら再び生産することができる。
移動力	部隊がどれだけ移動できるかを表す。実際の移動距離は地形適性の影響を受ける。	基礎レベル	その兵器を開発するために必要な基礎技術レベル。機体に特殊処理を施すときに。
最大物資	その部隊が持てる物資の限界値。拠点などで補給してもこれ以上は溜まらないのだ。	MSレベル	開発に必要なモビルスーツ技術レベル。これを優先的に上げるのが基本。
戦闘消費	その部隊が戦闘を行ったときに消費する物資。拠点攻略のときに重要なパラメータだ。	MAレベル	このレベルまでモビルアーマー技術を上げていないとその兵器の開発ができない。
移動消費	部隊が移動するために消費する物資。ムダな移動は物資の無駄遣いに直結するのだ。	条件など	技術開発だけでは開発できない兵器に設定されている特殊な開発条件など。

兵器名	機数	センサー	耐久力	運動性	移動力	最大物資	戦闘消費	移動消費	搭載数	移動適性	攻撃適性	生産制限	基礎レベル	MSレベル	MAレベル	条件など
ジム/Pタイプ	3	C	60	10	5	300	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	5	0	プロトガンダムの開発完了で必要技術力低下
ジム	3	C	60	15	5	300	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	5	0	マチルダ隊のRXシリーズ実戦報告
ジム・Lアーマー	3	C	40	28	7	250	25	2	0	○○△○××○	△△△○△×○	なし	0	6	0	ジム／Pタイプの開発終了が条件
ジム・Sカスタム	3	B	75	15	5	350	30	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	なし	0	8	0	ジム／Pタイプの開発終了が条件
リクセンGM・A	3	C	90	16	5	350	30	2	0	○○○××× ○	○○○×△×○	なし	0	9	0	Gリクセン型の開発終了が条件
リクセンGM・B	3	C	90	16	5	350	45	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	なし	0	9	0	リクセンGMの兵装を変更した機体
ジムキャノン	3	B	65	10	4	300	30	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	なし	0	7	0	ジム／Pタイプの開発終了が条件
アクアジム	3	C	60	12	5	300	30	2	0	△△△××○△	△△△××○△	なし	0	6	0	ジム／Pタイプの開発終了が条件
ジムコマンドG	3	B	85	20	6	300	35	2	0	△△△×××○	△△△×△×○	なし	0	9	0	ジム／Pタイプの開発終了が条件
ジムコマンドGS	3	B	85	24	6	300	35	2	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	10	0	ジムコマンドGの開発終了が条件
ガンキャノン・A	1	A	220	15	5	400	40	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	3	0	6	0	ガンタンクの開発終了が条件
ガンキャノン・B	1	A	220	15	5	400	60	2	0	△△△○××○	△△△○○×○	3	0	6	0	ガンタンクの開発終了が条件
ガンキャノン-3	1	B	250	12	5	400	35	2	0	△△△×××○	△△△×○×○	3	6	7	0	ガンタンクの開発終了が条件
ガンタンク	1	A	200	5	4	350	30	1	0	△△○△××○	△△○△○×○	6	0	4	0	コアファイターの開発終了が条件
ガンタンクII	3	B	60	5	4	350	40	1	0	△△○×××○	△△○×○×○	なし	5	5	0	ガンタンクの開発終了が条件
プロトガンダム	1	A	300	38	7	400	50	3	0	△△△○×△○	△△△○○△○	1	0	7	0	ガンキャノンの開発終了が条件
ガンダム・A	1	A	320	40	7	400	50	3	0	△△△○×△○	△△△○○△○	1	0	8	0	ルナ2よりRXシリーズのデータ届く
ガンダム・B	1	A	320	40	7	400	75	3	0	△△△○×△○	△△△○○△○	1	0	8	0	ルナ2よりRXシリーズのデータ届く
Gリクセン型・A	3	B	110	20	6	450	35	3	0	○○○×××○	○○○×△×○	なし	0	10	0	プロトガンダムの開発終了が条件
Gリクセン型・B	3	B	110	20	6	450	52	3	0	○○○×××○	○○○×△×○	なし	0	10	0	プロトガンダムの開発終了が条件
Gリクセン型・C	3	B	110	20	6	450	70	3	0	○○○×××○	○○○×○×○	なし	0	10	0	プロトガンダムの開発終了が条件
ボール/Pタイプ	5	C	35	16	4	150	15	1	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	3	低コストの戦闘支援用ポッド
61シキセンシャ	6	C	10	6	4	100	8	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	なし	0	0	0	初期段階で生産可能な戦車。拠点制圧可
ホバートラック	6	A	16	8	6	150	8	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	なし	2	0	0	Gリクセン型の開発終了が条件
ビックトレー	1	S	600	0	4	999	80	5	6	△△○×××○	△△○×○×○	なし	3	0	0	運搬能力の高い陸上戦艦
コアファイター	1	A	30	30	7	180	15	6	0	×××○○××	×××○○××	なし	4	4	0	「V作戦」の発動により技術レベル不要に
トリアーエズ	6	C	5	8	5	150	10	4	0	×××○○××	×××○○××	なし	0	0	0	初期段階で生産可能な戦闘機。宇宙戦も可能
TINコッド	6	C	10	10	6	200	14	5	0	××××○××	××××○××	なし	0	0	0	初期段階で生産できる戦闘機。対地攻撃はできない
Sフィッシュ	6	C	15	15	6	220	18	6	0	×××○○××	×××○○××	なし	0	0	0	宇宙・地上で飛行可能。初期段階でも生産可
フライマンタ	3	C	20	12	5	250	60	7	0	××××○××	○○○×○△○	なし	0	0	0	対地、対空攻撃ができる序盤の主力戦闘爆撃機
デプロッグ	3	B	30	8	4	300	80	9	0	××××○××	○○○××△○	なし	1	0	0	対MS用に開発された重爆撃機
ドン・エスカルゴ	3	A	20	10	5	300	50	7	0	×××××××	×××××○×	なし	0	0	0	水中の敵を攻撃するための航空機
パブリク	3	C	40	8	5	350	35	6	0	×××○×××	×××○×××	なし	7	0	0	ビーム撹乱幕を展開できる宇宙戦用突撃艇
ミデア	1	B	150	5	4	600	30	8	3	××××○××	××××○××	なし	0	0	0	重力圏内での輸送を目的とした大型輸送機
コロンブス	1	B	180	0	6	500	20	6	5	×××○×××	×××××××	なし	0	0	0	攻撃兵装を持たない、運搬用の宇宙艦船
サラミス	1	A	250	6	7	600	25	8	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	0	連邦が初期段階で生産できる戦艦。搭載能力なし
サラミスS	1	A	250	8	7	600	25	8	3	×××○×××	×××○×××	なし	6	0	0	ビンソン計画の実行が条件
マゼラン	1	S	400	8	8	700	35	9	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	0	MS搭載能力を持たない連邦の宇宙戦艦
マゼランS	1	S	400	10	8	700	35	9	4	×××○×××	×××○×××	なし	7	0	0	ビンソン計画の実行
ペガサス	1	S	500	12	9	800	40	10	6	×××○△××	×××○○××	4	9	0	0	「V作戦」の発動により技術レベル不要に
ホワイトベース	1	S	750	18	9	800	40	10	6	×××○△××	×××○○××	1	10	0	0	ルナ2よりRXシリーズのデータ届く
U-センスイカン	1	A	350	8	9	700	25	6	5	×××××○×	△△△××○△	なし	0	0	0	連邦が初期から生産できる潜水艦。搭載能力が魅力
M-センスイカン	1	S	500	12	8	850	35	8	8	×××××○×	△△△××○△	なし	0	0	0	U型よりも大型の潜水艦。搭載能力もさらに上昇
ファンファン	6	C	6	8	6	150	8	2	0	○○○×××○	△△△×××○	なし	0	0	0	ホバー移動が可能な小型機。使い道はあるのか!?
										森山砂宙空水陸	森山砂宙空水陸					

兵器の移動適性について：左から「森林」「山岳」「砂漠」「宇宙」「空中」「水中」「陸上（平地）」の順。○の地形に対して有利で、△では移動力が低下、×には進入不可能。→

← 兵器の攻撃適性について：「森林」「山岳」「砂漠」「宇宙」「空中」「水中」「陸上（平地）」の順に敵の存在する地形を表す。○にはかなり有効だが、×に対しては効果がない。

ジオン軍

ZION DUKEDOM

モビルスーツという強力な新兵器をもって戦争に臨むジオン軍。高い技術力による兵器の性能では連邦を圧倒するがコロニー国家ゆえの物量不足がネックとなる。MSの性能にものを言わせて攻撃しまくる、電撃作戦を仕掛けよう。

攻撃 ATTACK

TURN3　ODESSA

第一次降下作戦を実行し、鉱山基地オデッサを制圧せよ!

ゲームを開始したら、まずは宇宙空間に浮かぶHLVを地上に降下させよう。不足している資源をなるべく早く手に入れるのだ。当然、宇宙に残してきた部隊は連邦の宇宙軍と戦うことになる。多対一で戦うという戦闘の基本を忠実に守り、1部隊ずつ確実に落としていきたい。

地上に降りた部隊がオデッサ周辺にいる61式戦車を撃破したら、すぐに第一次降下作戦を実行し、オデッサを制圧する。ここまでで5ターン。

まずは東ヨーロッパへHLVを降下させる。目標は鉱山基地オデッサ。

降下したら、まずオデッサ近辺の戦車部隊を駆逐する。

オデッサ攻略開始。部隊数が連邦を下回っていても勝てる。

部隊数で下回っていても制圧可能!!

重要拠点オデッサを制圧したら、周囲の通常拠点の制圧を開始しよう。HLVを1個、アフリカに落とすのもよい。

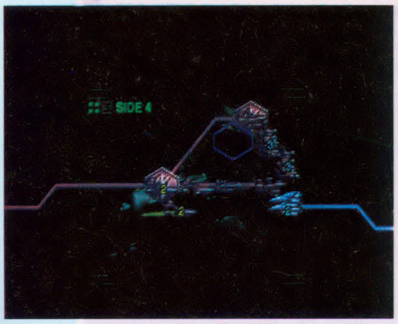
戦略 STRATEGY

TURN10～ SPACE

宇宙戦を制したら……

宇宙に残してきた部隊が連邦宇宙軍の大半を撃破したら、モビルスーツを戦艦に搭載してマップ上方の拠点サイド4へと向かわせよう。

そこで連邦宇宙軍の侵攻を遮る壁となるのだ。



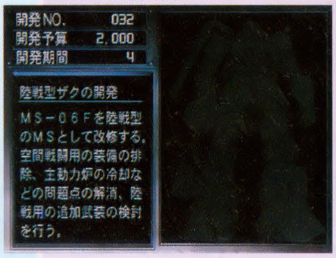
サイド4がジオン第一の砦。地上で活躍させたい部隊はソロモンに撤退後、輸送しよう。

戦略 STRATEGY

TURN6　SIDE3

ザクⅡF型が完成! さらに上を目指せ

ザクⅡF型のノウハウを活用して、陸戦型ザクの開発が提案される。



ザクバズーカを携えたザクシリーズのB装備はJ型にも健在。

射程が2のマゼラトップ砲を装備したC装備。J型オリジナルだ。

ゲーム開始直後にザク・F型の開発を始めていると、5ターンめには完成、続く6ターン目で陸戦仕様のモビルスーツ、ザクⅡJ型の開発が提案される。

陸戦型ザクは序盤の主戦力となるモビルスーツなので、すぐ開発に着手しよう。開発予算を増資すれば開発は通常の半分、つまり2ターンで終了する。

攻撃 ATTACK

TURN14　NORTH AMERICA

ニューヨークとカリフォルニアを一挙制圧

オデッサ周辺の拠点を制圧し、J型の量産態勢が完成したら、それらの部隊をHLVで打ち上げ、北アメリカに落として第二次降下作戦を実行しよう。まだ楽勝のハズだ。

現在の主力、J型部隊を宇宙に打ち上げ。

北アメリカに落とす。そして作戦発動だ。

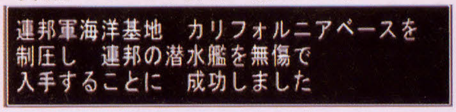
まずはニューヨークを制圧。返す刀でカリフォルニアも制圧だ。

TURN32　HAWAII

イベント EVENT

潜水艦部隊を設立し、ハワイを攻撃せよ

カリフォルニアを制圧すると、連邦の潜水艦を入手でき、これを研究することでジオンも潜水艦の生産が可能に。ここでキシリアが提案してくる潜水艦部隊設立案に賛成するとハワイ攻略が可能となる。



カリフォルニアベースは連邦の海軍基地。ここを制圧すれば潜水艦技術が手に入る。

ジオン製の潜水艦、ユーコンが完成。性能は連邦製の潜水艦とほぼ同じだ。

キシリアの潜水艦部隊設立に同意すると、早くもハワイの攻略が可能になる。

TURN40 KILIMANJARO

攻撃 ATTACK

最初にHLVで降下してきた部隊はアフリカの通常拠点を制圧。

やがて第2陣、3陣と降下してきて準備が整ったら攻略作戦開始。焦らないように。

キリマンジャロ攻略

ヨーロッパ、アメリカに拠点を構えたジオンの次なる標的はアフリカ大陸に位置するキリマンジャロ。この拠点攻略にグフの開発を間に合わせるのは厳しい。この段階ではまだ陸戦型ザク(J型)が主力兵器となるだろう。

TURN53 NORTH AMERICA

イベント EVENT

ガルマ・ザビはやはり死ぬのか?

補給を与えると、シャアはガルマ隊と合流する。

53ターン目、シャアから連邦のV作戦を追跡するための補給物資を要求する通信が入る。これを却下すると、シャアは消息不明となり、ガルマ死亡の歴史は塗り替えられることになる…。

補給を与えなかった場合、シャアは消息不明に……。

シャアに補給を与えるか否かで、この後のガルマの運命が変わる。

ガルマの死は戦争の最終局面にも関わる。キミはどちらの歴史を選ぶ?

TURN34～ NORTH AMERICA

攻撃 ATTACK

北米奪還を阻止せよ

ジオンが北米を制圧すると、その奪還のために連邦のHLVが降下してくる。この防止には、カリフォルニアやニューヨーク付近に部隊を置いておくことしか考えられない。使い古したザクを何体か配置しておくようにしよう。

HLVの降りてくるところにあらかじめ部隊を置いておく。究極にして唯一の解決策。

TURN67　ODESSA

攻撃 ATTACK

連邦のオデッサ攻略に対して……

まずマ・クベが連邦のオデッサ作戦を察知する。ここから対処を始める。

まずは耐久力の高い部隊をいくつか残して、オデッサから退避する。

連邦の作戦開始から5ターン経過するとイベント。

67ターン目、マ・クベが連邦のオデッサ作戦を察知、秘策を用いての防衛を申し出る。彼の言う秘策とは南極条約で制限を受けている核ミサイル。このとき自軍の被害を最小限にくい止める方法はこれだ。

マ・クベの核ミサイルがオデッサを直撃。

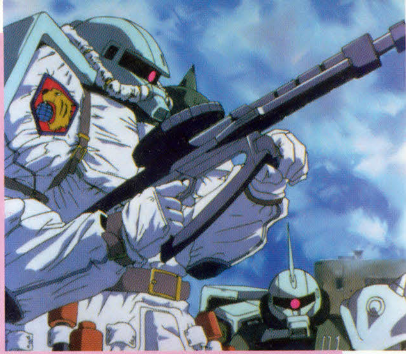
次のターンに弱ったオデッサ攻略部隊を攻撃。

ジオン軍兵器リスト

ここに紹介している兵器は、今回の記事中で使用されたジオン軍の兵器である。先に掲載した連邦軍兵器リストと同じく、各兵器の持つパラメータや、開発に必要な条件などの詳細がわかるので、兵器開発プランの参考資料として役に立つこと請け合いだ。

表の見方

項目	説明	項目	説明
機数	1部隊あたりの機体数。3機で1部隊のものや、1機で1部隊のものなどがある。	搭載数	その部隊が別の部隊を搭載できる数。搭載された部隊は物資が回復していく。
センサー	兵器の持つ索敵能力を表す。DからSの5段階があり、Sに近づくほど範囲が広い。	移動適性	地形によって移動性能に優劣があるため、戦闘などに影響が出る。表段左を参照。
耐久力	部隊の持つ耐久力を表す。複数機の部隊の耐久力が下がると、機体数自体も減少する。	攻撃適性	兵器の武装が敵の存在する環境に適しているかを表す。表下段右の解説を参照。
運動性	この数値が高いほど兵器の動きが良く、敵の攻撃をかわしやすい部隊ということ。	生産制限	ゲーム中にその部隊が存在できる限界数。破壊されたら再び生産することができる。
移動力	部隊がどれだけ移動できるかを表す。実際の移動距離は地形適性の影響を受ける。	基礎レベル	その兵器を開発するために必要な基礎技術レベル。機体に特殊処理を施すときに。
最大物資	その部隊が持てる物資の限界値。拠点などで補給してもこれ以上は溜まらないのだ。	MSレベル	開発に必要なモビルスーツ技術レベル。これを優先的に上げるのが基本。
戦闘消費	その部隊が戦闘を行ったときに消費する物資。拠点攻略のときに重要なパラメータだ。	MAレベル	このレベルまでモビルアーマー技術を上げていないとその兵器の開発ができない。
移動消費	部隊が移動するために消費する物資。ムダな移動は物資の無駄遣いに直結するのだ。	条件など	技術開発だけでは開発できない兵器に設定されている特殊な開発条件など。



兵器名	機数	センサー	耐久力	運動性	移動力	最大物資	戦闘消費	移動消費	搭載数	移動適性	攻撃適性	生産制限	基礎レベル	MSレベル	MAレベル	条件など
ザクI・A	3	C	30	8	4	200	12	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	0	0	初期状態から生産可能ないわゆる旧ザク
ザクI・B	3	C	30	8	4	200	18	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	0	0	旧ザクのB型装備バージョン
ザクI/R.R	1	B	50	20	4	200	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	0	0	ランバ・ラル専用の青い旧ザク
ザクI/3S	1	B	50	20	4	200	20	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	3	0	0	0	黒い三連星仕様の旧ザク
ザクⅡ-C型・A	3	C	40	10	5	250	15	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	0	0	ザクⅡの初期生産モデル
ザクⅡ-C型・B	3	C	40	10	5	250	22	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	0	0	ザクⅡ-C型にバズーカを装備
ザクⅡ-F型・A	3	C	48	15	5	300	15	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	0	0	ザクⅡの高性能化を実行してある
ザクⅡ-F型・B	3	C	48	15	5	300	22	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	0	0	ザクⅡ-F型のバズーカ装備モデル
ザクⅡ/C.A	1	C	65	30	6	300	32	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	0	0	“赤い彗星”シャア専用ザクⅡ
ザクⅡ/S.M	1	C	72	26	6	300	25	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	1	0	ザクⅡF型の開発終了が条件
ザクⅡ/J.R	1	C	60	34	6	300	32	2	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	1	0	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡ-J型・A	3	C	56	15	5	300	15	2	0	○○△×××○	○○△×△×○	なし	0	0	0	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡ-J型・B	3	C	56	15	5	300	22	2	0	○○△×××○	○○△×△×○	なし	0	0	0	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡ-J型・C	3	C	56	15	5	300	30	2	0	○○△×××○	○○△×○×○	なし	0	0	0	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡ-S型・A	1	B	70	20	6	320	20	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	2	0	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡ-S型・B	1	B	70	20	6	320	30	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	なし	0	2	0	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡS/C.A	1	B	80	40	7	320	30	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	3	0	ザクⅡ-S型の開発終了が条件
デザートザク	3	C	60	15	5	300	30	2	0	△△○×××○	△△○×△×○	なし	0	2	0	ザクⅡ-J型の開発終了が条件
ザクキャノン	3	B	55	10	4	300	30	2	0	△△△×××○	△△△×○×○	なし	0	3	0	ザクⅡ-J型の開発終了が条件
ザクマリンタイプ	3	C	40	8	5	300	25	2	0	△△△××○△	△△△××○△	なし	0	2	1	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクタンク	3	C	30	5	4	250	25	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	なし	0	4	2	ザクキャノンとマゼラアタックの開発
ザクⅡ-R1・A	3	B	60	25	7	320	25	3	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	5	3	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡ-R1・B	3	B	60	25	7	320	38	3	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	5	3	ザクⅡ-F型の開発終了が条件
ザクⅡ-R1A・A	3	B	65	28	7	350	25	3	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	6	4	ザクⅡ-R1型の開発終了が条件
ザクⅡ-R1A・B	3	B	65	28	7	350	38	3	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	6	4	ザクⅡ-R1型の開発終了が条件
ザクR1/S.M	1	B	80	40	8	320	35	3	0	×××○×××	×××○×××	1	0	5	3	ザクⅡ-R1型の開発終了が条件
ザクR1A/3S	1	B	85	44	8	350	42	3	0	×××○×××	×××○×××	3	0	6	4	ザクⅡ-R1A型の開発終了が条件
グフ-A型	3	C	70	18	6	320	30	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	なし	0	6	0	ザクⅡ-J型の開発で必要な技術力低下
グフ-B型	3	C	85	22	6	350	35	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	なし	0	7	0	グフB/Pタイプの開発終了が条件
グフB/Pタイプ	1	B	98	28	6	350	40	2	0	○○○×××○	○○○×△×○	1	0	6	0	グフーA型の開発終了が条件
グフ-C型	3	C	100	12	4	380	35	3	0	○○○×××○	△△△×○×○	なし	0	7	0	グフB/Pタイプの開発終了が条件
グフ-H型	3	C	60	32	7	350	50	4	0	△△△×××○	△△△×△×○	なし	0	7	5	グフB/Pタイプの開発終了が条件
ドム	3	B	120	25	7	400	50	3	0	○○○×××○	△△△×○×○	なし	0	8	0	グフーH型の開発で必要な技術力低下
ゴッグ	3	B	100	10	4	500	50	5	0	△△△××○△	△△△××○△	なし	0	4	3	ザクマリンタイプの開発で必要な技術力低下
アッガイ	3	B	60	18	6	300	20	2	0	△△△××○△	△△△××○△	なし	0	5	2	ザクマリンタイプの開発で必要な技術力低下
ズゴック	3	B	90	22	6	350	30	3	0	△△△××○△	△△△×△○△	なし	0	6	3	ゴッグの開発で必要な技術力低下
ズゴック-S型	1	B	120	26	6	350	40	3	0	△△△××○○	△△△×○○○	なし	0	7	3	水陸両用モビルスーツ、ズゴックの開発
ズゴック/C.A	1	B	140	40	7	350	40	3	0	△△△××○○	△△△×○○○	1	0	7	3	エース仕様のズゴックーS型の開発
アッザム	1	A	600	15	4	800	90	6	0	××××○××	○○○×○△○	なし	0	0	5	ジオン初のモビルアーマー
マゼラアタック	6	C	15	6	4	200	20	1	0	△△○×××○	△△○×△×○	なし	5	0	0	低コストが魅力の戦闘車両
マゼラベース	6	C	10	7	4	120	12	1	0	△△○×××○	△△○×××○	なし	5	0	0	マゼラアタックのキャタピラ部分
マゼラトップ	6	B	5	10	5	80	8	4	0	××××○××	××××○××	なし	5	0	0	マゼラアタックの砲塔部分に飛行機能を持たせる
ギャロップ	1	A	350	5	5	600	50	3	2	△△○×××○	△△○×○×○	なし	3	0	0	原作ではハモンが搭乗していた小型陸戦艇
ダブデ	1	S	500	0	4	850	80	5	6	△△○×××○	△△○×○×○	なし	4	0	0	大型陸戦艇。搭載能力も向上
ドップ	6	C	10	12	5	200	12	4	0	××××○××	××××○××	なし	1	0	0	重力圏内での飛行を実現した戦闘機
ドップカスタム	1	C	25	30	6	200	15	5	0	××××○××	××××○××	1	2	0	0	ドップの開発終了が条件となっている
ドダイGA	3	B	20	8	5	280	50	5	0	××××○××	○○○×××○	なし	3	0	0	爆撃を目的とした航空機
ルッグン	6	S	10	10	5	250	12	3	0	××××○××	××××○××	なし	4	0	0	偵察用航空機。優秀なセンサーが特徴
ガトル	6	C	15	12	5	200	15	4	0	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	0	初期状態で生産できる宇宙戦闘機
ジッコ	3	C	40	8	5	350	35	5	0	×××○×××	×××○×××	なし	7	0	0	ビーム撹乱幕を展開できる突撃艇
ガウ	1	A	250	5	4	700	80	8	3	××××○××	○○○×○○○	なし	5	0	0	MS搭載能力を有する攻撃空母
コムサイ	1	C	50	12	6	300	20	5	1	×××○△××	×××○△××	なし	0	0	0	ムサイより分離する小型戦闘機。大気圏突入可
パプワ	1	A	200	5	6	500	20	6	3	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	0	宇宙空間でのみ飛行できる戦闘機
ムサイ[コ]	1	A	250	8	7	600	25	8	2	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	0	コムサイと分離する前のムサイ級巡洋艦
ムサイ[-]	1	A	250	8	7	600	25	7	2	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	0	コムサイを切り離したあとのムサイ
ファルメル[コ]	1	A	350	16	8	600	30	8	2	×××○×××	×××○×××	1	4	0	0	ムサイの上位機体。コムサイも付いている
ファルメル[ー]	1	A	350	16	8	600	30	7	2	×××○×××	×××○×××	1	4	0	0	コムサイと分離したファルメル
チベ	1	S	400	8	7	800	35	9	3	×××○×××	×××○×××	なし	0	0	0	初期段階から生産できる宇宙戦艦
グワジン	1	S	600	14	8	900	50	10	8	×××○×××	×××○×××	4	0	0	0	ジオン宇宙軍最大級の戦艦
ユーコン	1	A	350	10	9	700	25	6	5	×××××○×	△△△××○△	なし	5	0	0	カリフォルニア制圧が条件となっている
マッドアングラー	1	S	500	14	8	850	35	8	8	×××××○×	△△△××○△	なし	6	0	0	ユーコンの開発が終了している
HLV	1	B	150	0	6	500	20	5	3	△△△○××△	×××××××	なし	0	0	0	MSを3機搭載して大気圏に突入可能
ザクⅡS/D.Z	1	B	100	24	6	320	30	3	0	△△△○××○	△△△○△×○	1	0	0	0	巨大なヒートホークを持ったドズル専用ザク
										森山砂宙空水陸	森山砂宙空水陸					

兵器の移動適性について：左から「森林」「山岳」「砂漠」「宇宙」「空中」「水中」「陸上（平地）」の順。○の地形に対して有利で、△では移動力が低下、×には進入不可能。

兵器の攻撃適性について：「森林」「山岳」「砂漠」「宇宙」「空中」「水中」「陸上（平地）」の順に敵の存在する地形を表す。○にはかなり有効だが、×に対しては効果がない。

MAP攻略

どこから攻める　重要拠点？

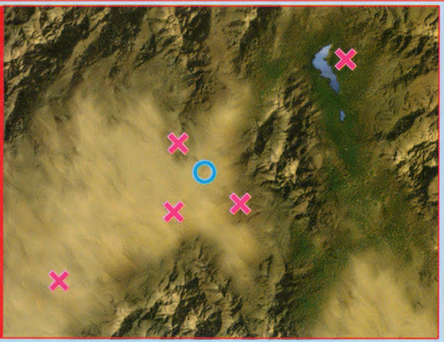
重要拠点攻略作戦を実行してから局地戦に移行するまでの間にある作業で、戦闘の結果を左右するほどに重要なのが、どの方向から重要拠点に攻め込むのかである。

重要拠点のヘックスに侵入すると右の写真のように、侵入した方向から局地戦マップに突入することになる。これが山岳地帯からの侵入になってしまったりすると最悪だ。1～2ヘックスずつしか動けないうえ、敵兵器と交戦になったときにエネルギーが不足してしまったりもするのだ。

拠点の左側から進入すると、局地戦マップ上でも左側からの登場となる。地形に恵まれていれば良いのだが……。

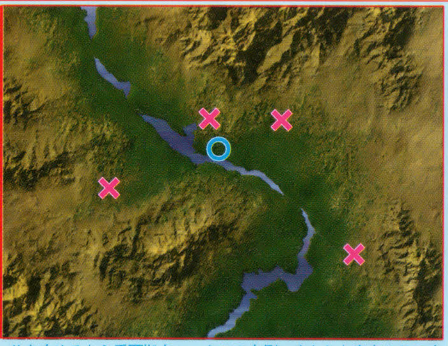
右下から侵攻すれば当然、局地戦マップでも右下から登場する。このように、重要拠点に攻め込むときは、その“向き”が非常に重要なのである。

キリマンジャロ



アフリカ大陸に位置するキリマンジャロは、なかなか攻め込むことのできない左と左下から攻め込んだときが一番進軍しやすい。問題は、拠点の西側まで回り込む手間がかかりすぎることなのだが……。

オデッサ

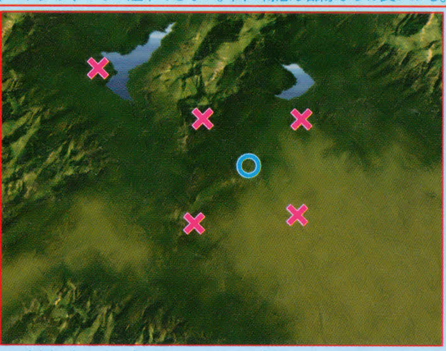


オデッサを攻めるなら重要拠点ヘックスの右側、すなわち真東からの攻撃が正しい選択だろう。他の方角から攻め込むと、山岳地帯にはばまれ、少しずつ、少しずつしか進軍できない。山の得意な部隊ならば良いかも。

マドラス

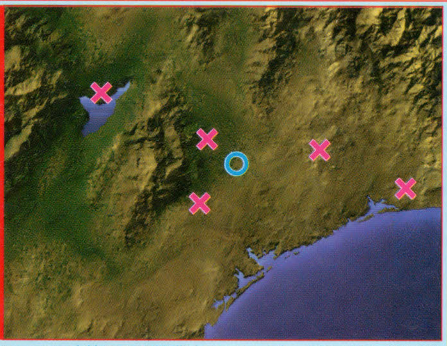
右半分が海になっているので、こちらから攻め込むには水陸両用の兵器か、航空機しかない。ヘックスの左側、真西から攻め込むとほとんど平地で戦うことができるぞ。それ以外の方角からは攻めづらい。

ペキン



ペキンは右側、もしくは右下のヘックスから侵入すると進軍しやすい。それ以外の部分はやはり動きづらいのだが、大陸の東端だけに東側まで回り込むのは少し時間がかかってしまう。山越えを頑張るのも手か。

トリントン



オーストラリア東端にある重要拠点のトリントン。侵入するときにオススメの方角は右側、真東のヘックスだ。移動力の大きい潜水艦などに乗って、右下から進軍するのも悪くはない進軍ルートだぞ。

ハワイ

どの方角から侵入しようと必ず海に阻まれる……というよりはいくつもの島が並んで成り立っているハワイ。航空機や潜水艦がこれほど役に立つ局地戦マップは他に存在しない。逆に、地上戦はやりづらい。

カリフォルニア

西側にある海、そして本拠地周辺以外は山だらけで非常に歩きにくい局地戦マップとなっているカリフォルニア。唯一、真東から入ったときだけは意外と山を越えなくてもすむ。陸路なら、東から攻めろ！

ニューヨーク

ヘックスの左側、真西の部分から侵入すると、地形に阻まれずに本拠地へ進んでくることができる。しかもマップ端と本拠地の距離が非常に近いので、うまい方角から侵入すれば一瞬で戦闘に勝つことも可能だ。

※○＝本拠地 局地戦マップの本拠地。これを制圧するか、マップ内の敵軍兵器を全て撃破すれば、その拠点はもう制圧したことになる。

※×＝防衛ポイント 局地戦マップのなかに点在する、物資を回復でき、防御修正も高いポイント。ここを制するのは重要だが、制圧しても勝ちではない。

ザ・キング・オブ・ファイターズ '97

●SNK●発売中●ソフト単体5,800円　拡張RAMカートリッジ同梱7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須

攻略最後のシメは、怪奇現象&連続技でキメる!!

最後の攻略となる今回は、空中を歩く驚きの超常現象の解析と、キャラクターを特定の組み合わせでチームを組ませると、普段と違ったデモやエンディングを見ることができる。そこで、その特殊エディットチームの紹介をしよう。

さらに、実戦では、まず決めることはできないと思われる、派手な連続技も披露する。プレイモードもたくさんあり、オプションも充実しているので、ガンガン練習して友達を打ちのめそう（やりすぎると友達なくすからほどほどにね）。

プラクティクスモードで、連続技の練習をしてから実戦へ。

友達とサバイバルモードで、スコアとタイムを競い合え。

超常現象を見た！

宙に浮いているので、必殺技も空中で出せる技しか出せなくなっている。

空中を散歩しちゃいます

なんと、キャラクターが宙に浮いている現場を目撃！　この不可思議な現象は、アテナ、舞、チョイの3人だけが可能な超常現象なのだ。画面端を使って三角跳びができるキャラ限定だ。

浮いているので、大門の地雷震もこのとおり。

コマンド投げされないというメリットがあったりするけど、実際は役立たずの技。

また、攻撃ヒット時に後退しないから小技が無限に…。

空中の正しい歩き方講座

やり方は、地上必殺技を三角跳び直後に出るようにコマンドを入力すること。

アテナなら、→↘↓↙←+Kのサイコリフレクターを、→↘↓↙←↖↗+Kで出す。

三角跳びも、地上スレスレでなければダメ。地上でレバー入力、三角跳び直後にボタン。

空中で地上必殺技が出れば成功だ。舞は龍炎舞、チョイは超必で可能。

P…パンチ、K…キック、C…キャンセル、空キャン…通常技を空振りして、必殺技を出すこと。※コマンドはキャラクター右向き時のもの。

© SNK　1997

特種エディットチームでオリジナルエンディングを見よう

SKK歴代主人公チーム

3つのゲームの主人公たちが手を組んだ、ドリームチーム。「俺たちが主役だ!!」。

準主人公チーム

これも、3つのゲームの準主人公たちが手を組んだ、ちょっと目立たないチーム。

隠しオリジナルチームA(仮)

アンディの変わりにマリーが餓狼伝説チームに。アンディは舞とハネムーン？

隠しオリジナルチームB(仮)

ちょっとイロモノ？　組み合わせが不思議なチーム。どんなデモになるのだろう。

隠しオリジナルチームC(仮)

戦いやすいキャラを選抜したチーム。この組み合わせなら戦いもラク？

'94女性格闘家チーム

「KOF'94」のときに、チームを組んでいた3人の女性格闘家を集めたチーム。

オールドチーム

SNKの懐かしのゲームから出場したキャラクターチーム。エンディング必見！

京&真吾チーム

庵
レオナ
以外の
キャラ

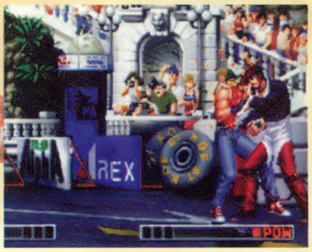
主人公京と新キャラ真吾の師弟コンビチーム。「別に真吾は弟子じゃない」(京)。

決めろ！ 華麗なる

八神 庵 YAGAMI IORI

百合折り→立ち強パンチ→C屑風→立ち強パンチ→C屑風→立ち強パンチ→C八稚女

まず、相手を画面端から1～2キャラ分の位置に立たせよう。そこに跳び込んで裏から百合折り→立ち強Pにつないで、C屑風。この屑風で相手を画面端に追いやって、再度立ち強P→屑風を決める。最後は立ち強P→C八稚女。Power MAXならKO確定超絶技だ。



（画面端限定）

最初の百合折りは、結構打点は高くても立強Pにつながる。八稚女直前の立強Pは、近・遠どちらでも八稚女につながる。実戦ではまず、見られないけど……。

麻宮 アテナ ATHENA ASAMIYA

ジャンプ強キック→近立ち強パンチ→Cスーパーサイキックスルー→弱サイコリフレクター→シャイニングクリスタルビット

最初のジャンプ強Kは、強PでもOKだが、近立ち強Pにつなぐために深く当てる必要がある。サイキックスルーの後の弱サイコリフレクターは、最速で出すと1ヒットしかしないので、ワンテンポ遅らせて出すように。リフレクターの硬直中に、クリスタルビットのコマンドを入力しておき、ボタン押しっぱなしの最速のタイミングで出すこと。

（画面端限定）

サイコリフレクターの出し方がポイントで、ヒットさえさせればビットにはつながるが、リフレクターのみで4ヒットまでいける。

シャイニング クリスタルビット

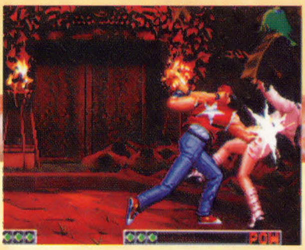
普段決められないF・F・アローも、P・スルーの後になら。

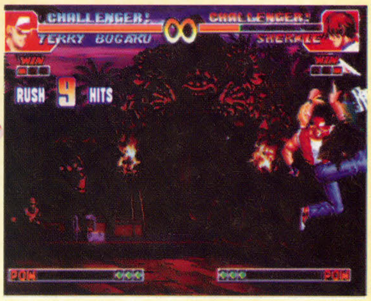
連続技の数々！！

テリー・ボガード TERRY BOGARD

問題は、近立ち強P→ライジングアッパーのつなぎ。近立ち強Pの1段目がヒットしたら即、ライジングアッパーを入力。Cのタイミングが遅いと連続ヒットしない。そして、クラックシュート2連発。パワーチャージから最速のタイミングで出そう。

ジャンプ強キック→近立ち強パンチ（2段目）→Cライジングアッパー→Cパワーチャージ→強クラックシュート→弱クラックシュート





（画面端限定）

ジャンプ強Kは深めに当てること。パワーチャージからクラックシュートへのつなぎ方次第で、弱・強クラックシュートのヒット数が変化。8〜12ヒットが目安。

ロバート ROBERT

一見難しそうに見えるけど、実は案外簡単だったりする。ジャンプ強Kよりも強Pのほうが近立ち強Pにつなぎやすい。近立ち強Pを、極限流連舞脚で早めにCしないとつながらないので注意。最初のジャンプ攻撃の打点も重要。龍虎乱舞は空中ヒット不可の技だが、空キャンで強引にヒットさせる。↓＋弱Pのあと、↘←＋Pで空キャン乱舞。

ジャンプ強キック→近立ち強パンチ→→C強極限流連舞脚→空キャンセル→龍虎乱舞

（画面端限定）

注意点は、極限流連舞脚へのつなぎ。近立ち強Pで間合いが離れすぎないようにCしよう。龍虎乱舞は簡易コマンドがお手軽。

同じような技を持つリョウにはできないのだ。

空中ヒットする

攻めることで己の力を

山崎　竜二 YAMAZAKI RYUJI

しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→（C 砂かけ→蛇だまし）×α

下段だが、Cのかからないしゃがみ弱Kから目押しで弱Pにつなぎ、C砂かけ。砂かけは蛇だまし（蛇使いYボタンキャンセル）でCできるから、さらに砂かけ。これを繰り返すことが可能。気絶まで持ち込めるぞ。

キング KING

ジャンプ強キック→近立ち強キック（2段目）→C 弱サプライズローズ→強トルネードキック

近立ち強Kの1段目Cが難しいが、弱サプライズローズの根元1段目がヒットすれば、相手が空中に浮く。そこへ強トルネードキックで追い打ちを仕掛ける。

（画面端限定）

こんな連続技もアリ？

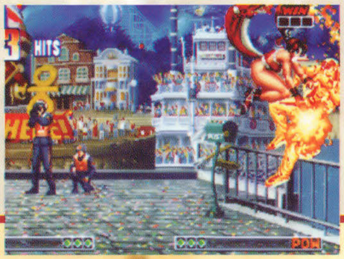
不知火　舞 MAI SHIRANUI

ムササビの舞・弱必殺忍蜂→強飛翔龍炎陣

舞にはこんな連続技も存在する。ムササビの舞や弱必殺忍蜂の先端をヒットさせた場合、飛翔龍炎陣につなげることができるのだ。飛翔龍炎陣のかわりに、必殺忍蜂や、超必殺忍蜂も空中ヒットさせることができる。ヒットさせる機会の多い、ムササビの舞からの連続技は有効だ。

弱忍蜂の終わり際がヒットするくらいの間合いでないと、その後の技にはつながらない。

ムササビの舞は、弱でも強でもかまわないが、打点に注意。



ラルフ RALF

ラルフキック→馬のりバルカンパンチ

ラルフキックの終わり際をあて、相手を宙に浮かし、馬のりバルカンパンチ。

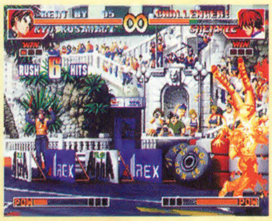
連続技

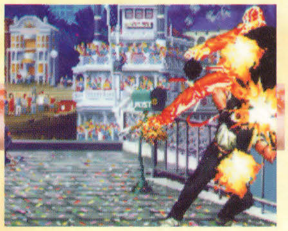
誇示し

草薙 京 KYO KUSANAGI

ジャンプ強パンチ→近立ち強パンチ→C 七拾五式 改→荒咬み→八錆→砌穿ち（画面端限定）

近立ち強P→七拾五式 改は、コマンド先行入力＆ボタン押しっぱなしで。七拾五式 改の2段目ヒットで浮いた相手に荒咬みをヒットさせるのだが、早すぎても遅すぎてもダメ。タイミングが重要だ。八錆を九傷に変えて、鬼焼きで追い打ちも可能。

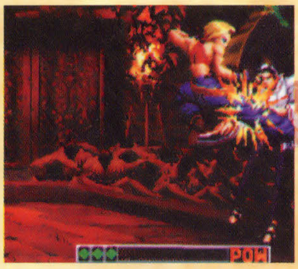

七拾五式 改の後は、各種超必も入る。"無式"は空キャンで。



ブルー・マリー BLUE MARY

ジャンプ強キック→近立ち強パンチ（2段目）→C ハンマーアーチ→M・スプラッシュローズ→M・スナッチャー

ジャンプ強Kを深めに当てて、近立ち強Pにつなぎ、2段目Cハンマーアーチ。さらに、ハンマーアーチを簡易コマンド↓↘←＋Pの、スプラッシュローズでC。相手が落ちてきて、地面にバウンドしたところをM・スナッチャーで拾うという曲芸技だ。



ハンマーアーチの後、M・ダイナマイトスウィングも決まる。

（画面端限定）

問題はM・スナッチャー。バーチカルアローを最速で出し（ヒットはしない）、素早くスナッチャーを入力し、相手を拾う。

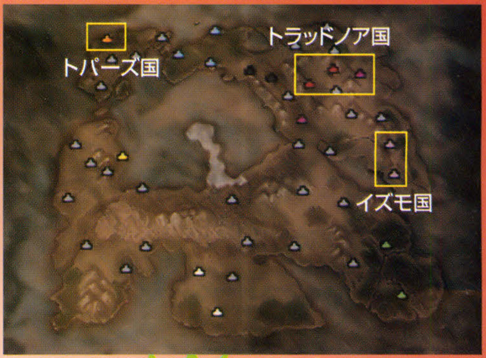
で相手をねじ伏せろ！

ドラゴンフォースII～神去りし大地に～

●セガ●発売中（4月2日発売）●5,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

トパーズ、イズモ、トラッドノアの序盤を攻略!!

今週は、前回に引き続き、君主別攻略を進めていく。第2弾の今回は、トパーズのシェン、イズモのカエデ、トラッドノアのサニス王女の3名だ。また、お約束どおり、全アイテムのリスト&武将の階級表も紹介するぞ。



スタート直後の3ヵ国の分布図。森の義賊であるシェンの領地はひとつだけ。あとの2人の領地も、あまり大きなものではない。

今回登場する3人の君主

シェン

義賊から一転、国王になったシェン。彼を待つ運命はいかに？

カエデ

婿を探して大陸を流浪するカエデ。理想の婿を探せるか？

サニス

失踪した父王を探すサニス。古代の機械カトマンドゥを従える。

トパーズ王国 シェン

国王の悪政から民衆を助けるべく、反乱を起こした〈紅い森の党〉の首領シェン。国王を自害（？）に追い込み、反乱は見事、成功裡に終わった。しかし、その直後から魔族が国内で活動を始める。時代はさらなる流血を望んでいるのだろうか？

突然やってくる!!

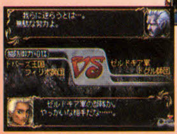
島のあちこちから魔族が湧き出てくる。なぜ……!?

海峡を越え、魔族の闊歩するファンダリアへ

もともと、盗賊団をその母体とするシェン軍。その兵力構成は山賊やバトルエルフがメインであり、人間を相手にする場合はともかく、魔族と戦う場合は非常に苦戦する。またトパーズのシナリオには、序盤後半に魔族の師団が大挙攻め寄せてくるイベントが用意されている。これに勝つには、最序盤からのレベルアップが欠かせない。

喋る狐を救出。この後、魔族の侵攻が始まる。

山賊は、魔族との戦いでは、ほとんど役に立たない。すぐに全滅する。



どうやら魔族は、統一された意思のもとで戦っているらしい。首領はいったいどんなヤツなんだろう？

対魔族戦では……

兵があまり役に立たないので、指揮官を直接攻撃する方法が有効だ。「ダガークロー」など、敵将を狙う魔法を生かした戦法を心がけよう。洞窟に入り、アイテムを探しておくことも忘れずに。負けそうになったら、即撤退するべし。

魔族の師団が攻め寄せてきた！ 堪えきるだけの兵力は用意できたか？ 勝てないと、悲惨なことになるぞ！

シェンはこう育てろ!!

まず、雇う兵種は魔族戦を念頭に置いたホースマンか、もしくはゴーストにしておきたい。ドラゴニアが雇えれば最高なのだが……。またシェンは「ダガークロー」に代表される、敵武将を直接攻撃する魔法が得意。魔力をアップしておこう。

序盤は山賊とモンクで構成されているシェンの部隊。

オススメ傭兵武将Best3+3

武闘派

オススメはやはり、最初からホースマンを部下にしているタイプ。彼らは洞窟で簡単にレベルをアップさせることが可能だ。魔法もそこそこ使いこなせるぞ。

騎馬系 ガルハザート

ホースマンとメイジを雇えるので、凹型陣が組める。この陣形で敵兵を防ぎつつ、魔法で相手を攻撃すると楽に勝てる。

騎馬系 ボーグル

こちらもホースマン+メイジで凹型陣が可能。魔法はガルハザートほど強くない。敵兵を削り取ったあと、突撃させるべし。

騎馬系 ヘレナ

左の2人と同様の条件で、凹型陣が可能。また、水系の攻撃魔法を駆使するので、魔法戦にもある程度の対応が可能だ。

魔法派

ここで紹介するのは、いずれも最初からレベルが高く序盤から大活躍してくれる人材ばかりだ。重宝するぞ。

魔法使い アリア

炎系魔法が得意であり、魔法の詠唱速度も速い。魔法の撃ち合いならまず負けることはないだろう。雇える兵種がやや貧弱か。

精霊使い オポルト

植物に関連した魔法が得意であり、また死んだ兵を復活させる「リザレクション」の魔法を使いこなす。詠唱速度がやや遅い。

魔法使い ゼナー

3つの攻撃魔法を使いこなす魔法使い。とくに兵士と武将の両方を攻撃する「ハイパーソニック」は、驚異的な破壊力を誇る。

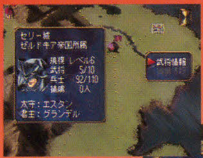
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998

イズモ国 カエデ

自分より強くてハンサムな婿を探し、遠征を開始したイズモの国主カエデ。彼女が最初に目指すのはボザックだ。かの国の主ガンガスは筋骨たくましく、一騎当千の戦士であるとの噂を聞いてのことらしい。果たしてガンガスは、カエデの運命の人なのだろうか？

序盤から始まるボザック国との戦い

彼女のシナリオでは、序盤に魔族と戦うことはない。純粋に人間同士の戦いが展開されると思っていていいだろう。イズモ国軍の主力は足軽。多少の得手不得手はあるが、まずは平均的な能力を持つ兵種だ。彼らを主力にしておいても、当面の問題はないだろう。



イズモ国の北辺にあるセリー城には、魔族が駐屯している。攻め込んでも追い返されるだけなので、無視したほうが賢明だろう。

トリスタン国の南に位置するブローシェ城にも魔族が！こちらも攻め入ることができないのだ。

魔軍が国境に!!

彼に会うことが当面の目的。ボザックに攻め込むしかない。

対ボザック国戦のコツは？

ボザック国の主力ハイビーストは、足軽との相性が悪い。事実、同数同士の戦いなら、ほぼ確実に足軽が勝つ。あとは敵将を倒すのみ。

ハイビーストを倒して勲章を稼いでおこう！

首尾よくボザックと面会したものの……

やっと会ったガンガスに向け、「ケダモノ！」のひとこと。う～む。

たくましいだけでは……

激戦のすえ、ついにガンガスと会うことができたカエデ。しかし、彼の筋骨のたくましさは精悍というより、ケダモノのレベル。おまけに家臣は「下賤の血が混じるのは……」と文句を言い出す始末。結局、ガンガスは婿候補から外れるのだった。

次の目的はハイランド!!

こうして婿探しの旅は失敗に終わったかに見えたが、簡単に諦めないのがカエデの長所。代々ハンサムな君主を輩出することで有名なハイランドへ向け、進軍を再開するのだ。目的は、当然エーベルスに会うこと。さて、どうなることやら？

ハイランドにはいい男がいるかも？との情報に踊らされるカエデ。まったく懲りてない。

トラッドノア王国 サニス

ゲーム開始直後に父王が失踪してしまい、混乱のなかで国王代理の座についたサニス女王。魔導の国トラッドノアの君主に相応しく、優れた魔力の持ち主だ。行方不明の父を案じつつ国政を取り仕切る彼女に、笑顔が戻るのはいつのことだろう。

カトマンドゥを完璧に修理するため、機械文明の発達したトリスタンへ進撃！

遠征の途中に通る村で、部下の過去がわかる！

最初の相手はトリスタンの機械化師団!!

トラッドノアが最初に衝突する国は隣国のトリスタンだ。この国の軍はからくり兵が主力となっている。残念なことにこの兵は、トラッドノア軍の主力であるメイジやモンクと、ほぼ互角に戦える能力をもっている。兵数が同数の場合は、魔法を駆使する戦法が必要だろう。また、序盤もある程度の期間が過ぎると、敵が在野の武将を登用している可能性が高くなる。

サニスの育て方は？

サニスの場合、兵士たちは彼女を守るための"防壁"になれば十分だ。できればホースマンとメイジを雇い、凹型陣を組めるようにしておきたい。

HPがかなり低め。アイテムで補強しよう。

魔法使いに優秀なタイプが多い

「ヒーリング」と「マジックチャージ」を最初から覚えている。

トラッドノアの誇る魔法部隊のなかにあっても、ひときわ珍しい術を使うのがバーリーだ。彼の使う「マジックチャージ」は、自分自身の魔法力（MP）を回復させるというもの。つまり、魔法さえ封じられなければ、彼はたったひとりでも戦い続けることが可能なのだ。どんどん戦闘に出し、レベルを上げてやろう。

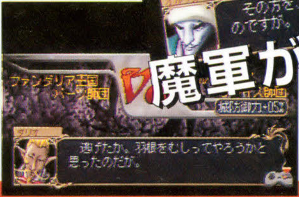
ティリス女王関係イベント情報

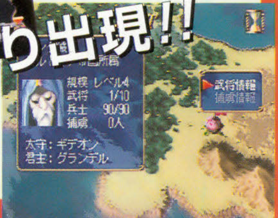
砂漠の塔から一路ムーンパレスへ

レニ王女にティリス救出の報を伝える。眠ったままの彼女を救う手段はあるのだろうか？真相を知るのは、やはりレニ王女のみか？

見事、塔のなかから救出されたティリス女王。しかし、なんと彼女の体からは魂が失われていたのだ。なんとか魂を取り戻すべく、策を練る君主たち。しかし、その方法はようとして知れなかった。

結局、ティリス女王の生地、ムーンパレスのレニ王女を頼ることにした一行は、王女からある情報を得る。その情報とは、女王の復活には「精霊石」が必要という内容だった。





魔軍がいきなり出現!!

各職業別 レベルアップ情報

本作に登場する武将たちのジョブを紹介する。ジョブは、レベルが5つ上昇するごとに名称が変化する。最大でレベル45までアップしていくぞ。

職業	lv1	lv5	lv10	lv15	lv20	lv25
君主	リーダー	キャプテン	カーネル	ジェネラル	ハイロード	スターロード
戦士	ファイター	リトルソルジャー	ソルジャー	ミドルソルジャー	ハイソルジャー	ソードマン
騎士	ナイト	ホワイトナイト	シルバーナイト	デューク	バロン	パラディン
精霊使い	シャーマン	ドルイド	ハイドルイド	ライトサモナー	サモナー	ハイサモナー
魔術師	マジシャン	ハイマジシャン	ライトソーサラー	ソーサラー	ウイザード	ハイウイザード
剣士	ライトバトラー	バトラー	ハイバトラー	バトルキング	キングヒーロー	ホワイトバトラー
弓手	ライトアーチャー	アーチャー	ジャベラー	ハイジャベラー	ライトスナイパー	ミドルスナイパー
侍	スロウニン	サムライ	シハンダイ	シハン	ケンゴウ	ジキサン
獣戦士	ウォリアー	ハイウォリアー	バーサーカー	ハイバーサーカー	アニマルロード	アニマルキング
僧侶	プリースト	ハイプリースト	ビショップ	ハイビショップ	セイント	ホーリーセイント
野盗	ライトシーフ	シーフ	ミドルシーフ	ハイシーフ	ローグ	ローグリーダー
機械戦士	キカイセンシ	キカイセンシ	キカイセンシ	キカイセンシ	キカイセンシ	キカイセンシ
踊り子	ダンスミナライ	リトルダンサー	ダンサー	ダンスクイーン	ミドルダンサー	メインダンサー
拳法家	レンジャー	ライトモンク	モンク	ミドルモンク	ハイモンク	モンクリーダー
忍者	カンジャ	スッパ	ニンジャ	アサシン	ハイアサシン	シャドウ
竜戦士	レッサードラゴン	ドラゴン	ハイドラゴン	ヘビードラゴン	バハムート	ドラゴンキング
闘士	グラジェーター	―――	―――	―――	―――	―――
教師	ティーチャー	―――	―――	―――	―――	―――
詩人	バード	―――	―――	―――	―――	―――
神官	―――	―――	―――	―――	―――	―――

「DFⅡ」全アイテムリスト

本作に登場する、すべてのアイテムを網羅したリストだ。アイテム研究は来週紹介するが、その研究に必要な品もあるのでチェック！

名前	解説	装備・使用できる職業														
		戦士	騎士	精霊使い	魔術師	剣士	弓手	侍	獣戦士	僧侶	野盗	機械戦士	踊り子	拳法家	忍者	竜戦士
ロッド	魔力が込められた杖/MPを上げる効果もある。				●											
ソード	戦士系が装備する両刃の剣/戦士の基本武器	●				●					●	●				●
サーベル	剣士が装備する細身の剣/剣士の基本武器					●										
クロー	手首に装備する爪/獣戦士の基本武器								●							
神速のサーベル	伝説のサーベル/高い威力を誇るサーベル					●										
バトルボウ	小型の戦闘用弓矢/バトルエルフの基本武器						●									
グラジェーター	闘士が使う両刃の短剣/闘士の基本武器	●				●										
マジックロッド	魔力が込められた杖/CHGを上げる効果もある。				●											
正宗	名刀鍛冶が鍛えた名刀/侍の上級武器					●		●								
ショートソード	近距離戦用短剣/戦士の基本武器	●				●			●		●	●	●		●	●
鉄杖	鉄でできた戦闘用棒/僧侶の上級武器									●						
ナイフ	近距離戦用短剣/殆どの者が扱える簡易武器	●	●			●					●	●	●		●	●
刀	鋼を鍛えて作った片刃の剣/侍の基本武器					●		●							●	
円月刀	鉄を溶かして作った巨大な剣/山賊の基本武器					●					●					
ムチ	格闘戦用武器/踊り子の基本武器												●		●	
バスターソード	両刃の巨大な剣/戦士の上級武器	●				●					●	●				●
竜の剣	竜の力が込められた剣/竜戦士の上級武器					●										●
ランスロット	馬上で使用する巨大な槍/騎士の上級武器		●													
ロングソード	両刃の巨大な剣/戦士の上級武器	●				●						●				●
スピア	中距離戦用槍/騎士の基本武器		●													
ジャベリン	近距離戦用槍/騎士の上級武器		●													
ロングボウ	一般的な戦闘用弓矢/バトルエルフの上級武器						●									
村正	名刀鍛冶が鍛えた名刀/侍の上級武器					●		●								
アイアンクロー	手首に装備する爪/獣戦士の上級武器								●							
バトルクロー	手首に装備する爪/獣戦士の上級武器								●							
錫杖	先端に輪をはめた棒/僧侶の基本武器									●						
金剛棒	鋼でできた巨大な棒/僧侶の上級武器									●						
いばらのムチ	格闘戦用武器												●		●	
竜の大剣	竜の力が込められた剣					●										●
マジックソード	魔力が込められた剣	●				●						●				●
ハヤブサの剣	伝説の盗賊の持っていた剣	●				●					●	●				●
イナズマの槍	稲妻の力がこめられた槍		●													
光の弓	光の素早さで攻撃できる弓						●									
妖刀菊一文字	魔力が込められた刀/MPを上げる効果もある。					●		●								
デスクロー	触れた者に死を与える爪								●							
神力の杖	伝説の魔導師の杖									●						
疾風のムチ	疾風の素早さで撃つムチ												●		●	
盾	木でできた盾	●									●	●				●
鉄の盾	鉄でできた盾	●									●	●				●
竜の盾	竜のウロコでできた盾	●														●
円盾	円形の盾	●							●		●	●				●
台方形盾	台形の盾		●													
神仙の法衣	伝説の隠者の法衣									●						
胴着	胴着							●							●	
忍び装束	忍者が使用する着物														●	
魔導書	魔法の奥義が書かれた書/魔力がアップする			●	●											
建築の書	建築の秘法が書かれた書	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
忠誠の書	知恵が書かれた書	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
政治の書	政治の秘法が書かれた書	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
力の指輪	力が強くなる指輪	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
魔法の指輪	魔力があがる指輪	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
加護の指輪	守りが強くなる指輪	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
知恵の指輪	知力が増す指輪	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
建築の指輪	建築の秘法がひらめく指輪	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
忠誠の指輪	忠誠心を上げる指輪	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
友情のコイン	忠誠心を上げるコイン	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
アステアの像	最大MPを上げる像	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ドラゴンの像	最大HPを上げる像	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
勲章	雇用兵士が増える	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
鉄鉱石	研究を促進する材料															

lv30	lv35	lv40	lv45	性別	成長
ロードマスター	エンペラー	エンペラー	エンペラー	男女	―――
ハイランダー	バトルマスター	バトルマスター	バトルマスター	男女	ＨＰとＳＴＲがよく成長するが、その他はいまいち。
ハイパラディン	ナイトマスター	ナイトマスター	ナイトマスター	男女	戦士と同じような成長だが、MPは戦士より成長が早い。
ロードマンサー	サモンマスター	サモンマスター	サモンマスター	女のみ	MPがよく成長する。
エンチャンター	マジックマスター	マジックマスター	マジックマスター	男女	MP、ＩＮＴ、ＢＬＤがよく成長するが、ＨＰとＳＴＲはなかなか成長しない。
シルバーバトラー	ソードマスター	ソードマスター	ソードマスター	男女	ＨＰがよく成長し、他はバランスよく成長する。
ヘビースナイパー	アーチャマスター	アーチャマスター	アーチャマスター	男女	バランスよく成長するが、MPは多少よく成長する。
ハタモト	サムライマスター	サムライマスター	サムライマスター	男女	ほぼバランスよく成長し、中でもＨＰとＳＴＲがよく成長する。
ビーストキング	ウォリアマスター	ウォリアマスター	ウォリアマスター	男女	ＨＰとＳＴＲがよく成長するが、その他はいまいち。
セージ	セージマスター	セージマスター	セージマスター	男女	全職業の中で一番成長が早い。
ローグキャプテン	シーフマスター	シーフマスター	シーフマスター	男のみ	あまり成長はよくないが、ＨＰとMPは普通に成長する。
キカイセンシ	キカイセンシ	キカイセンシ	キカイセンシ	性別無	ＨＰとＳＴＲがよく成長するが、その他はいまいち。
プリマドンナ	ダンスマスター	ダンスマスター	ダンスマスター	女のみ	MPは成長するが、他はいまいち。
モンクキャプテン	モンクマスター	モンクマスター	モンクマスター	男女	ＨＰとＳＴＲがよく成長するが、その他は最低。
シャドウキング	ニンジャマスター	ニンジャマスター	ニンジャマスター	男女	バランスよく成長する。弓手より多少成長がいい。
ウルチマドラゴン	ティアマット	ティアマット	ティアマット	性別無	ＨＰがよく成長するが、MPはあまり成長しない。
―――	―――	―――	―――	―――	副官
―――	―――	―――	―――	―――	副官
―――	―――	―――	―――	―――	副官
―――	―――	―――	―――	―――	副官

名前	解説	装備・使用できる職業														
		戦士	騎士	精霊使い	魔術師	剣士	弓手	侍	獣戦士	僧侶	野盗	機械戦士	踊り子	拳法家	忍者	竜戦士
銅鉱石	研究を促進する材料															
アステアの心	負傷がすぐになおる/退院できるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ローブ	魔法使い系が着る防具				●					●						
戦士の巻物	戦士を雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
騎兵の巻物	騎兵を雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
魔術師の巻物	メイジを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
アシガルの巻物	足軽が雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
エルフの巻物	エルフを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ビーストの巻物	ビーストを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
山賊の巻物	山賊を雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ハーピーの巻物	ハーピーを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
機械兵士の巻物	からくり兵士を雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
僧侶の巻物	モンクが雇える	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
幽霊の巻物	ゴーストを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
死人の巻物	ゾンビを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
機械馬の巻物	からくり騎兵を雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
合成獣の巻物	キメラを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
鳥人間の巻物	バードマンを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
飛機械の巻物	飛カラクリ機械を雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
鷹人間の巻物	ファルコンを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
竜人の巻物	ドラゴニアを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ドグルの巻物	ドグルを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
黒ドグルの巻物	クロドグルを雇えるようになる	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
魔法のムチ	魔力のこめられたムチ												●		●	
闇のムチ	闇の力こめられたムチ												●		●	
光のムチ	光の力こめられたムチ												●		●	
パワーロッド	力が強くなる杖/ＳＴＲを上げる効果がある				●											
ダークロッド	暗黒の樹で作られたロッド/攻撃力は増すが危険				●											
ホーリーロッド	白の樹で作られたロッド/力と知恵を与える				●											
闇の剣	闇の力が備わった剣/攻撃力は増すが危険	●				●					●	●				●
光の剣	光の力が備わった剣/力と知恵を与える	●				●					●	●				●
雷刀	雷で打たれた鉄を用いた刀/攻撃・防御力が上がる					●		●								
闇のサーベル	暗黒の塗料を塗ったサーベル/攻撃力は増すが危険					●										
光のサーベル	光の塗料を塗ったサーベル/力と知恵を与える					●										
シルバークロー	手首に装備する爪/力と知恵を与える								●							
ボウ	木でできた弓矢						●									
風の弓	山の民が用いる弓矢						●									
闇の弓	谷の民が用いる弓矢/攻撃力は増すが危険						●									
雷の杖	伝説の雷術師の杖/力と知恵を与える									●						
闇の槍	死人の骨を使った槍/攻撃力は増すが危険		●													
光の槍	聖なる樹を使った槍/力と知恵を与える		●													
銅の盾	銅でできた盾/防御力が上がる	●									●	●				●
銀の盾	銀でできた盾/防御力が上がる	●									●	●				●
光のローブ	光の加護があるローブ/魔力・防御力が上がる				●					●						
アーマー	戦士が装備する防具/防御力が上がる	●	●								●	●				●
チェーンメイル	戦士が装備する防具/防御力が上がる	●	●								●	●				●
プレートメイル	戦士が装備する防具/防御力が上がる	●	●								●	●				●
闇の魔導書	闇の魔法が書かれた書/魔力が上がるが危険			●	●											
光の魔導書	光の魔法が書かれた書/魔力・知力が上がる			●	●											
守りの書	防御の秘法が書かれた書	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
力の書	力の秘法が書かれた書	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
銀鉱石	研究を促進する材料															
金鉱石	研究を促進する材料															
魔法の水晶	研究を促進する材料															
力の水晶	研究を促進する材料															
風の水晶	研究を促進する材料															
闇の水晶	研究を促進する材料															
光の水晶	研究を促進する材料															
雷の水晶	研究を促進する材料															
竜のうろこ	研究を促進する材料															

わくわくぷよぷよダンジョン

●コンパイル●発売中（4月2日発売）●5,800円●アドベンチャーRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

もっと知りたい！ わくぷよのヒミツ

攻略も残すところあとわずか。もう「ビギナー」は卒業できましたね？ そんな冒険者達の門出を祝して、今回はとっておきのお役立ち情報を満載してお送りしていこう。みんなが知りたい、あんな疑問やこんなナゾ、全部まとめてお教えしちゃいます！

ヒミツ1 アトラクションスコアの傾向と対策

ランキングのスコア計算はいたって単純で、「持って入ったアイテム」によってマイナスの点がつき、「持って出たアイテム（とお金）」によってプラスされる。点数はアイテムによってまちまちだが、プラスもマイナスも基本的に高価なものほどスコアへの影響は大とのこと。そうなると、高価な装備品を1個持ち歩くより比較的安い値のついている回復グッズを数個持ち歩くほうがスコア的に有利ということになる。ちなみに一定のスコアを取るごとにもらえる景品は「そのスコアでもらえるアイテムのうち、まだもらっていないもので最も高いスコアを必要とするもの」が贈られる仕組みとなっている。なお、景品はインフォメーションで「ランキング」を見ないと受け取れないので、高めのスコアが出たら忘れずにインフォメーションでチェックしておこう。

ハイスコアを取るポイント

- 高価な装備品は多く持ち込まない。可能なら持ち込まないのがベスト。
- アイテムはできるだけ使わない。回復はできれば魔法陣を利用。
- 拾えるものは全部拾う。高価なものほどハイスコアが期待できるので、難易度の高く、フロア数が多いアトラクションのほうが有利。
- 拾った装備品は合成し、高価なもの（EXレベル）にして脱出すること。

ヒミツ2 アクセサリの破損度について

アクセサリー類は数回の使用に耐えるものとそうでないものとがあったりする。これはアイテムごとに「破損率」が設定されているためで、その確率は右のようになっている。破損率はあくまで目安だが、これがわかれば必要なものをどのくらい持ち歩けばいいか読めるはず。ただし、「投げ」て使う場合は1回でなくなるからそのつもりで。

風化のステッキ	10%
ビンづめのステッキ	20%
金化のステッキ	25%
変化のステッキ	25%
識別のレンズ	30%
合成のステッキ	50%
魔導水晶	100%
魔法のコンパクト	100%

ヒミツ3 食べ物の満腹度について

満腹度を目に見える数値に変換するとこうなる（「ただの草」を1とした場合）。ちなみにミノは草が主食のため、数値はこの限りではない（草2つでカレーと同じくらいの回復量になるらしい）。

ただの草	1
草ならなんでも	5
くさった草	5

りんご	30
おうごんのりんご	30
カレーライス	50
激辛カレーライス	50
大盛カレーライス	100
超特大盛カレーライス	200
くされりんご	15
くされカレーライス	25

ヒミツ4 カーバンクルにビームを出させるには!?

カーくんは空腹になると地面に落ちている食べ物を拾って食べてしまう。このとき、彼は「食事を邪魔する者はみな排除」という状態なため、彼の進路を阻む者は……以下略。ビームのダメージは防御力無視の10〜1000（！）とランダムだが、空腹であるほど強力なものが出やすい傾向がある。参考までに。

「激辛カレー」を食わせて強引にビームを撃たせる方法もあるが、ダメージは運まかせ!?

● カーバンクルビーム誘発法 ●

カーくんを空腹にしておいてもデメリットはない。そこで、彼を飢えさせておき、彼と敵の間に食べ物をうまく配置する。ここでダメージ1000が出れば、ボスさえ一撃で粉砕できる!!

結論 カーくんはできるだけ腹ペコ状態にしておこう

ヒミツ5 アイテムの意外な効能など……

「緑汁」で治るもの

毒や混乱以外に、腹痛、ダイエット、パワーアップ／ダウン、スピードアップ／ダウン、リバイアなんかも治癒できる。敵にぶつけると……「ぷよぷよバリア」も解除できますよ。

ダイエットも忘れる「もの忘れの薬」

マップの形を忘れる他に、こんな効能が……。ダイエット時に持っていれば、使うのもアリか。

© COMPILE 1998

貴方の合成ライフを充実させる
合成表一部公開

合成は自分でいろいろ試してみるのが面白い。でも、そうそう思ったようにいかないんだけど……。そこで比較的簡単に作れる装備品についてのみ、ここに表を公開する。より上位の合成については、自分で表を作成してみよう（こういうのって全部答えがわかっちゃったらつまんないもんね）。なお、表中の☆は最初に選んだものと同じ種類の装備品になることを表し、↑や↓については下の欄外を参照のこと。

RING 指輪

	炎	冷気	雷	光	闇	かまいたち	打撃	追撃	炎撃	氷撃	雷撃	幻覚	眠り	毒	封印	会心	氷炎	雷炎	氷雷
炎	☆	追撃	追撃	↑	↓	炎撃	幻覚	直撃	☆	氷炎	雷炎	☆	☆	☆	追撃	☆	☆	☆	虹
冷気	追撃	☆	追撃	↑	↓	氷撃	眠り	直撃	氷炎	☆	氷雷	☆	☆	☆	追撃	☆	☆	虹	☆
雷	追撃	追撃	☆	↑	↓	雷撃	毒	直撃	雷炎	氷雷	☆	☆	☆	☆	追撃	☆	虹	☆	☆
光	↓	↓	↓	☆	封印	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
闇	↑	↑	↑	封印	☆	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
かまいたち	炎撃	氷撃	雷撃	↑	↓	☆	会心	連撃	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
打撃	幻覚	眠り	毒	↑	↓	会心	☆	必殺	☆	☆	☆	混乱	まっくら	しびれ	必殺	連撃	☆	☆	☆
追撃	直撃	直撃	直撃	↑	↓	連撃	必殺	☆	直撃	直撃	直撃	☆	☆	☆	☆	☆	直撃	直撃	直撃
炎撃	☆	氷炎	雷炎	↑	↓	☆	☆	直撃	☆	氷炎	雷炎	☆	☆	☆	直撃	☆	☆	☆	虹
氷撃	氷炎	☆	氷雷	↑	↓	☆	☆	直撃	氷炎	☆	氷雷	☆	☆	☆	直撃	☆	☆	虹	☆
雷撃	雷炎	氷雪	☆	↑	↓	☆	☆	直撃	雷炎	氷雷	☆	☆	☆	☆	直撃	☆	虹	☆	☆
幻覚	☆	☆	☆	↑	↓	☆	混乱	☆	☆	☆	☆	☆	まっくら	混乱	混乱	☆	☆	☆	☆
眠り	☆	☆	☆	↑	↓	☆	まっくら	☆	☆	☆	☆	まっくら	☆	しびれ	まっくら	☆	☆	☆	☆
毒	☆	☆	☆	↑	↓	☆	しびれ	☆	☆	☆	☆	混乱	しびれ	☆	しびれ	☆	☆	☆	☆
封印	追撃	追撃	追撃	↑	↓	☆	必殺	必殺	直撃	直撃	直撃	混乱	まっくら	しびれ	☆	必殺	直撃	直撃	直撃
会心	☆	☆	☆	↑	↓	☆	連撃	連撃	☆	☆	☆	☆	☆	☆	必殺	☆	☆	☆	☆
氷炎	☆	☆	虹	↑	↓	☆	☆	直撃	☆	☆	虹	☆	☆	☆	直撃	☆	☆	虹	虹
雷炎	☆	虹	☆	↑	↓	☆	☆	直撃	☆	虹	☆	☆	☆	☆	直撃	☆	虹	☆	虹
氷雷	虹	☆	☆	↑	↓	☆	☆	直撃	虹	☆	☆	☆	☆	☆	直撃	☆	虹	虹	☆

AMULET お守り

	におい	目	耳	炎	冷気	雷	光	闇	剣	拳	目鼻	鼻耳	目耳
におい	☆	目鼻	鼻耳	炎	冷気	雷	↓	↑	剣	拳	盗み	盗み	無覚
目	目鼻	☆	目耳	炎	冷気	雷	↓	↑	剣	拳	盗み	無覚	盗み
耳	鼻耳	目耳	☆	炎	冷気	雷	↓	↑	剣	拳	無覚	盗み	盗み
炎	炎	炎	炎	☆	魔法	魔法	↓	↑	回避	回避	炎	炎	炎
冷気	冷気	冷気	冷気	魔法	☆	魔法	↓	↑	回避	回避	冷気	冷気	冷気
雷	雷	雷	雷	魔法	魔法	☆	↓	↑	回避	回避	↑	↑	↑
光	↓	↓	↓	↓	↓	↓	☆	魔法	↓	↓	↓	↓	↓
闇	↑	↑	↑	↑	↑	↑	魔法	☆	↑	↑	闇	闇	闇
剣	剣	剣	剣	回避	回避	回避	↓	↑	☆	防御	剣	剣	剣
拳	拳	拳	拳	回避	回避	回避	↓	↑	防御	☆	拳	拳	拳
目鼻	盗み	盗み	無覚	炎	冷気	雷	↓	↑	剣	拳	☆	無覚	無覚
鼻耳	盗み	無覚	盗み	炎	冷気	雷	↓	↑	剣	拳	無覚	☆	無覚
目耳	無覚	盗み	盗み	炎	冷気	雷	↓	↑	剣	拳	無覚	無覚	☆

究極の指輪・お守りの作り方

以下に示したような上位の装備品が作れたら、ぜひとも試してもらいたい合成がこれ。効果は作ってみてのお楽しみ！

①「連撃」+「必殺」の指輪=???
②「金化」+「変化」の指輪=???
③「用心」+「幸運」のお守り=???
④「防御」+「魔法」のお守り=???
⑤「幸運」+(「魔法」「回避」「防御」のうちどれか)=???

また、レベルの高い「光」・「闇」・「かまいたち」・「打撃」の指輪を作るとちょっと変わった名称の指輪ができる。興味があったら試してみて。

アイテム合成まめちしき 特殊合成について

装備品によっては合成時に変わった法則が適用されるものがある。1つは闇の指輪等の「かけ合わせたもののレベルを1つ上げ、呪いをかけるもの（↑）」で、光シリーズは「レベル1ダウン、呪い解除（↓）」という面を持つ。また上位の指輪の「金化の指輪」は「合成した指輪のレベルをEX化」し、「変化の指輪」は「ランダムで違う指輪を生成」する。覚えておこう。

Puyopuyo Dangeon

ぷよぷよダンジョン3 PART 3

アトラクション巡りもついに大詰め。「ぷよぷよダンジョン」最深部に広がる第3階層（11F～20F）。敵のレベルもかなり高いから、強力な特技は必修かも。ないならここで覚えよう。

再登場モンスターリスト

●LV.46 みどりぷよ● LV.50 アーちゃん●LV.50 メデューサ●LV.59 ゴースト●LV.47 ナスグレイプ● LV.49 サムライモール●LV.61 スキュラ ●LV.60 アウルベア●LV.48 ハニービー ●LV.52 ウィルオーウィスプ ●LV.50 かたぷよ●LV.59 リッチプアー●LV.49 コドモドラゴン ●LV.51 ナースビー● LV.56 スペクター ●LV.58 ブラッディマミー

キキーモラ				モップでおそうじ	射程1
				おそうじしちゃうぞ	射程1
攻撃力	C	防御力	C	きれいにしちゃうぞ	射程1
弱点	―	耐性	―	無効	―
備考	床にあるものを消す技を使う。アイテムだって消しちゃいます。				

アーくん				シュート	射程5
				ダブルシュート	射程5
攻撃力	C	防御力	C		
弱点	闇	耐性	―	無効	―
備考	倍速歩行でちょこまか動く。攻撃力は低いが、ほっとくとやっかい。				

ハタモトモール				成敗いたす	射程1
				斬岩閃	射程8
攻撃力	B	防御力	B		
弱点	雷	耐性	―	無効	―
備考	攻防共に秀でるサムライモール。必殺技で遠距離攻撃もしてくる。				

ショーグンモール				成敗いたす	射程1
				くせ者じゃ きりすてい	仲間召喚
攻撃力	B	防御力	C		
弱点	雷	耐性	―	無効	―
備考	ハタモトモール召喚能力を持つもぐらの大将。HPはけっこう高め。				

ばくだんうお				うおっ	射程1
				ボンバー	射程8
攻撃力	A	防御力	B		
弱点	―	耐性	炎	無効	―
備考	爆弾は射程内の誘導型なので、正面にいなくても当たってしまうぞ。				

●ラストは私、サタンがお相手しよう！

カーくんをこよなく愛すサタンさま。アルルで行くと楽しい現象が起こったりする。カーくんがいれば。

マニュアルの2～3Pを読めば一発でわかるけど、今回も最後のボスは彼、サタンさま。さすがに魔界のプリンスというだけあり、その実力は折り紙つき。超強力な魔法を連発してくるぞ。中でも困るのが「スリープ」をはじめとした補助魔法と鉄壁の防御「カイザーシールド」。シールドには効果時間があるので、タイミングを計って攻撃しよう。

BOSS サタンさま

どこか間の抜けている、憎めない性格の魔界のプリンス（自称）。必殺技「カイザージャッジメント」や「サタンブレイド」は意外なことに光属性だったりする。

わくぷよテクニックコンテスト、締め切り迫る！

前回、前々回と募った「ちょっと役立つテクニック」や「役に立たないかもしれないけど面白い技」といったオリジナル・テクニックコンテストも、もうすぐ締め切りとなります。優秀な方には審査員の「わくぷよ」スタッフからここでしか手に入らない記念の品を贈呈！ 4月23日（木）必着で、下のあて先まで。詳しい応募方法は、前回までの記事を参照のこと。多数のご参加をお待ちしております。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「わくぷよ私のテク指南」係まで

例えばこんなテクニック

●パワーアップを長持ちさせる方法とは？

パワーアップが切れる少し前に再度パワーアップをかけると、効果が1段階高まる上に持続時間も0から数え直しとなる。セコイけど有効な小技。

通常50ターンほどで効果は切れるため、48ターンあたりでかけ直すといい。

スタッフロール後に出現する謎の塔

アルティメットタワーとは…？

「わくぷよ」はまだまだ終わらない！ アルル、ルルー、シェゾの３人ともエンディングを迎えると、再スタート時に見慣れない塔がパーク内に出現する。それこそが通称「わくぷよ極めモード」と呼ばれるアトラクション「アルティメットタワー」なのだ！

内装は塔独自のフロア＋他のステージを摸したもので、新たな強敵も多数登場する。君はこの塔を制することができるだろうか。

天に届かんばかりにそびえる超高層タワー。そのフロア数はなんと100!!「ここはあえて難しいまま放置した」とは開発陣の頼もしいお言葉。スバラシイ！

すべてのユーザーへの挑戦状！　見事クリアできればわくぷよマスター!?

ワンポイントアドバイス　大量のカレーと脱出口の巻物は必携のこと

フロア数が途方もないということで、まず予想される問題が食料不足。「超特大盛カレー」が少なくとも８個は必要となるだろう。それと忘れてはならない「脱出口の巻物」。これがないと途中でリタイアしたい時に戻れなくなるので要注意。繰り返し挑戦してレベル上げとアイテム収集を繰り返せば、いつか必ずクリアはできる。主人公ごとに「真のエンディング」も用意されているので期待してね。

他のダンジョンの中ボスが複数出てくるわ、強力なブレスを吐くドラゴンはいるわで……。もう大変。

「リザレクティア」の魔法か「魔導水晶」は必ず使っておくように。やられたらすぐさまかけ直すこと！

バックアップカートリッジを使ったこんな裏技はいかがです？

あまりオススメはできませんが……

すでにお気づきのユーザーもいるかとは思うが、本作の「中断機能」を利用した荒技をご紹介。あらかじめバックアップカートリッジ～本体間で中断データを複製しておき、途中でやられたら複製した中断データ（探索中のもの）をやられたデータに上書きし、やり直すという手順を踏めば、事実上アトラクション内でもセーブができるということに。腕に自信がなければ実行しよう。

アルティメットタワーならこうした「保険」をかけるのも許される!? かなり反則ぎみな技ですけどね。

広場でパノッティとも会えますよ

アルティメットタワーの出現後、いろんな場所でこれまでに出会ったキャラクター達と話ができるけど、例えばこんな場所は調べてみましたか？ すでにタワーが出現しているというユーザーは、さっそく試してみてね。

たいした話はないけれど、意外なところにいるもんです。「ふふふ」の店は今はやってないとか。残念。

「広場」ってどこ？
ぷよぷよダンジョン前のひし形のタイルみたいなところがその広場。普通は気づきにくいかも。

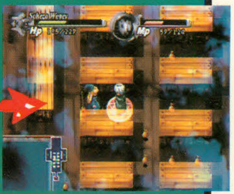
●（アルル限定）スリープ活用法

魔法「スリープ」は比較的どんな敵にも効きやすい。これで動きの止まった敵は「回避力＝0」という状態になり、普段なら当たりにくい特技やアイテムも楽々決めることができるはず。「封印の薬」や「激辛カレー」など、状況に応じて使い分けよう。

なんとボス級の敵にも通用する。サタンさま戦でも使えるので、試してみるのもまた一興。「封印」が決まれば効いている間はこっちのもの。さらに「幻覚」状態にすれば通常攻撃も当たらないし。

●大打撃の魔法陣を吸い込んで使ってみよう

敵のHPを1にする「大打撃の魔法陣」。「吸い取りの巻物」でこれを吸い取って、ボス戦で使用してみよう。いかにHPの高いボスでも一撃で瀕死に追い込める……。あまりにもあっけなく倒せるので、乱発すると逆にむなしさばかりが残るかも。



ひょっとしたらボスにも「大打撃の魔法陣」が効いちゃうかも……と思えば案の定。結果が怖いので、まだサタンさまにはまだ試してません。防ぐ手だては（おそらく）ないので、多分、効きます。

RIVEN THE SEQUEL TO MYST

●エニックス●発売中（4月9日発売）●アドベンチャー●CD-ROM4枚組●1人プレイのみ●全年齢推奨●シャトルマウス対応

ついに発売されたサターン版「RIVEN」。まずは4つの島々の歩き方を紹介する。リヴンでの旅は基本的に島々を歩き回ることを前提に考えてほしい。ストーリーはプレイして楽しんでもらうとして、今回はポイント攻略で「RIVEN」を見ていこう。

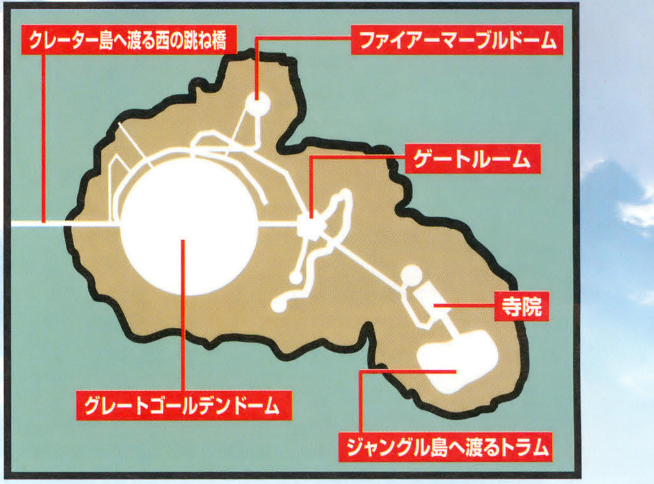
RIVENでの未知の旅路 前半部分を速効攻略

テンプル島 Temple Island

プレイヤーがまず最初に到着するのが、このテンプル島だ。現時点でできることは「スイッチを入れておく」程度の下準備ばかり。だが、プレイヤーを初めに悩ますことになるゲートルームは、後半にも訪れることになるので、しっかり理解しておこう。ファイアーマーブルドームやマーブルパズル、望遠鏡は次回詳しく紹介する。

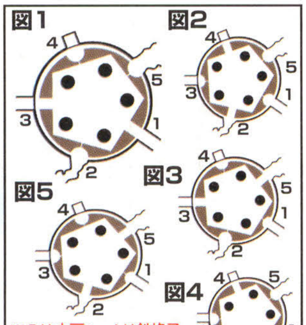
行動の進め方

- ゲートルームの仕組みを理解
- グレートゴールデンドーム付近へ
- 寺院へ
- ジャングル島へ（マグカー）



ゲートルーム

ここは五角形で、開いた出入口が2つある部屋である。外側は5つの別の部屋とつながり、ボタンを押すと、内側の部屋が左に向かって（時計回り）回転する。ここで、最初の入口を1、そこから時計回りに2、3、4、5と番号をつけるとする。初めは図1の状態。3、4の鉄格子が閉じている。3の鉄格子のボタンは4に、4の鉄格子のボタンは2にある。以下に格子戸を開ける最短手順を示す。



※5は木戸へ、4は鉄格子3ボタン、2はバルブ＋鉄格子4ボタンを意味する。

①1でボタンを4回押す（図5）。

②一度ゲートルームを離れ、建物の東側にある木戸へ向かう。木戸の下から横穴を進むと5の入口に出られる。部屋に入って、2に向かい4の鉄格子を開ける。2でボタンを2回押す（図2）。

③4で3の鉄格子を開け、さらに2回ボタンを押す（図4）。

④1で2回ボタンを押すと、格子戸が開いている状態に（図1）。

木戸は閉まっているが下を潜り抜けられる。木戸の下をクリックしてみよう。

グレートゴールデンドーム

ゲートルームから向かうのは、グレートゴールデンドームだ。といっても、今できることは数少ない。まずは5つの方向に延びたパイプを覚えておくこと。おそらく、動力を送っているのだろう。ドームを抜けると、ゲートルームの横穴にあったようないくつかの蒸気管が見つかる。すべてパワーを入れておこう。

エレベータのスイッチ。今は動かないが、再び訪れた時には点灯しているはずだ。

寺院

寺院に行く手前に小さな部屋がある。そこで、寺院からマグカー発着場への入口を開けておこう。ここで注意しておきたいのは寺院への道は暗いということ。明るさ調整をしておかないと、ドアの取っ手は見つけにくい。

マグカーの運転

マグカーは、キャサリン島を除くリヴン諸島間を高速で往復する乗り物。テンプル島とジャングル島、ジャングル島とプラトー島、クレーター島とプラトー島を直通で結んでいる。発着場になくても、青いボタンを押すとやってくるしかけだ。先端が丸い取っ手を動かして回転させ、レバーを倒せば前進する。

青い呼出しボタンはそばにあるとは限らない。ボタンを押し、歩いていくとマグカーが到着している。

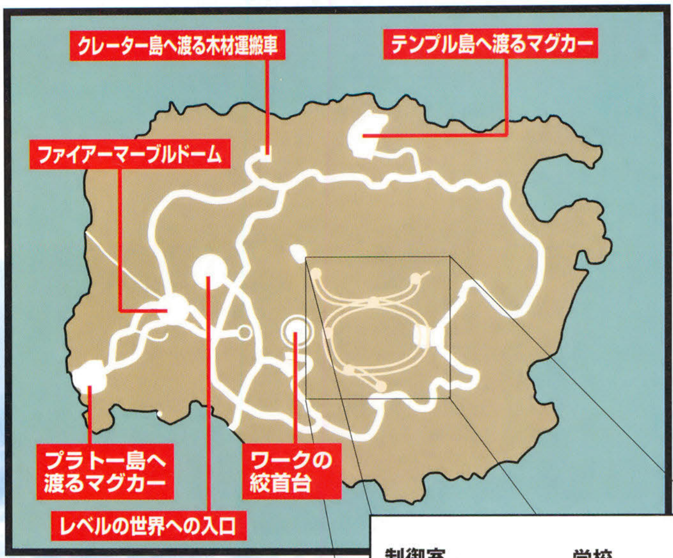
©1997.1998 Cyan,Inc.and Sunsoft All rights Reserved
Consumer Software copyright 1998 Enix.Japan only.

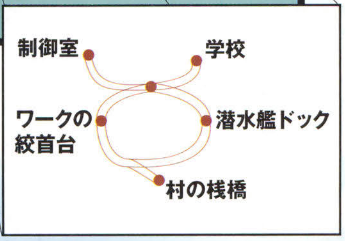
ジャングル島
Jungle Island

最大の島であるこの島は、とにかく歩き回ってヒントを探すしかない。湖のように、マップを活用するなどして謎をうまく解けるものもあれば、木製の目玉のようにここだけでは謎解きが難しいものもある。中にはゲームの進行とはあまり関係ないものもある。例えばワークの偶像の仕掛け。これをプラトー島からマグカーで帰り、偶像の口という意外な出入口を楽しむなど余裕がほしいところ。

行動の進め方

- 記号と動物の関係を知る
- 湖の探索（潜水艇）
- 森の上へ
- クレーター島へ（トロッコ）／プラトー島へ（マグカー）



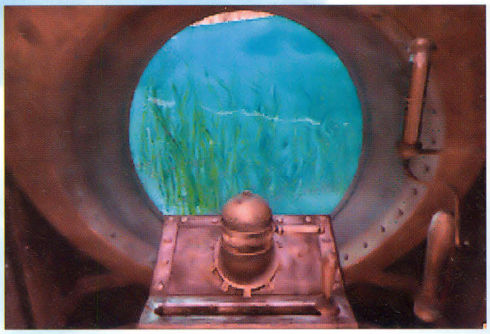


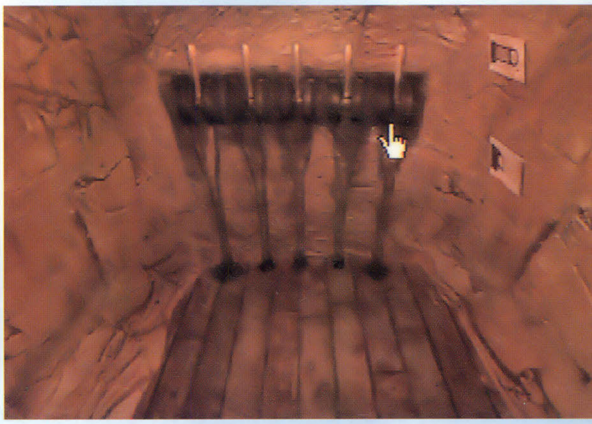
湖の探索

ジャングル島の探索の中心となる湖の移動には、潜水艦が必要となる。断崖を登りリヴン人の村落へ行ったら、潜水艦を湖に下ろす。そして、潜水艦ドックから乗り込もう。潜水艦の操作は回転、前進、それと分岐での進行方向を決めるレバーの3つで行う。操作は単純だが、航路がカーブしているので位置を混同しないよう注意したい。

それからまずは制御室を目指すのだ。すべてのはしごが降りたら、学校、ワークの紋首台などへ行くことができる。ワークの紋首台に着き、奥へ進むと、ロープの先に取っ手がぶら下がっているのが見える。これを引くと頂上から棒が下がってきて、再び上がっていく。ところで、初めにここを訪れた時、中央部が開いているため、棒に手が届かないはず。ここには再び来る必要があるようだ。

潜水艦で行く場所。ワークの紋首台からは崖の上の牢獄へ行け、奪われた"牢獄の本"を取り返すため重要な地点、"レベルの世界"の入口がある。

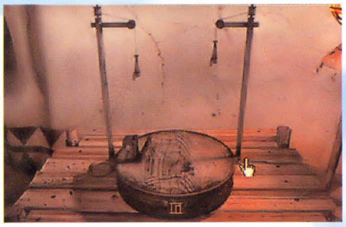




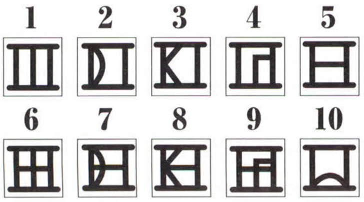
初めはしごが降りているのは、村落の下のドックと制御室のみ。制御室ですべてのレバーを上げればはしごが降り、各場所へ行けるようになる。

学校で学ぶこと

学校には、いろいろ興味を引く道具が置いてあるが、さし当たって重要なのは入口近くの装置である。レバーを引くと手前の小窓にランダムに記号が現れる。そして吊るされた人形が怪物の口へ、拍を刻みながら落ちていく。つまり記号は数字を意味し、出た数に合わせて下がっていくという仕掛けなのだ。何回かやると1～10の数に対応する記号を知ることができる。



ワークの紋首台に似た装置。リヴン数字は1から4の組み合わせからなっている。



記号と動物について POINT

ジャングル島では、記号のついた目玉のようなものをあちこちで見かける。ある目玉は回すと音をたて、あるものは奇妙な場所にある。注意深い人は、この記号が生物達と対応していることに気づいていることだろう（すでに学校を訪れた人は、数字との関係についても知っているかもしれない）。

森林の中の目玉には4と書かれており、回すと入り江で聞いたサナーの鳴き声を立てている。マグカー発着場の目玉は3とカエルを意味する。これは洞窟の形やカエルの鳴き声で確認できる。また、入り江のワークの形の岩には5が、ビートルの形に水がしみ出る池には2の目玉がある。

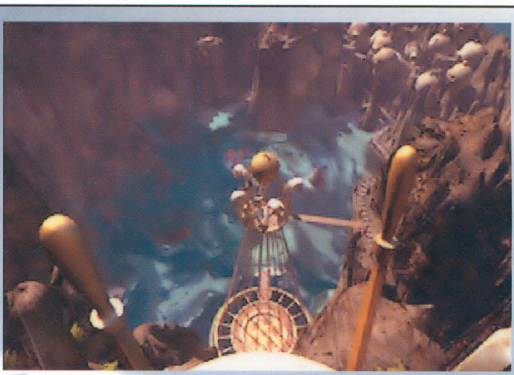
この世界では何でも"5"であるが、1を表わす目玉はゲーンがすでに撤去したため、5番目の生物をこの島で確認することはできない（実物なら存在するのだが）。

島全体に散らばったこれらのパーツはある場所への入口の鍵となっている。そこは"レベルの世界"。ゲーンに対抗する地下組織"モエティ"の隠れ場所なのだ。

森の上へ

ジャングルのワークの偶像内部にエレベータが存在する。レバーを下にやるとプラトー島へのマグカー発着場、逆に上にするとファイアーマーブルドーム、監視室があるジャングルの上に出るのだ。そして、各島にあるファイアーマーブルドーム。まずはそばにある静止装置で止められるので、今は「何の記号を押したら止まったか」を覚えておくことだ。そもそもこの謎の装置は何なのだろうか？

幸運にも手前の茂みのスイッチを見つけたなら、ワークの口から入ろう。ジャングルの上やマグカー発着場へ行けるのだ。



ワークに食い殺される人を眺める王座。ここから遠隔操作で紋百合の中央の穴を閉じることができる。

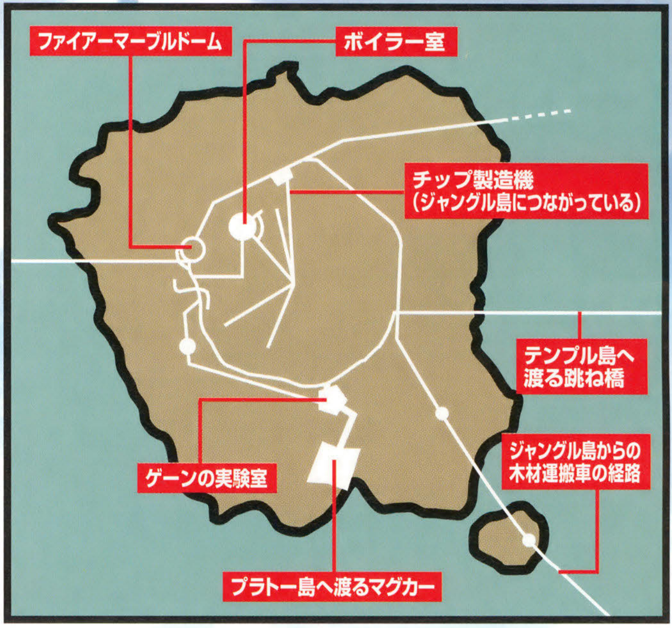
クレーター島
Crater Island

一見何もない湖と絶壁の島。しかしボイラーの地下通路を抜け、山腹から崖の上に出ると、実験室を始めゲーンの個人的な隠れ家と言える施設が作られているクレーター島。

ここでは、ついにファイアーマーブルドームについての情報を得ることができる。山に入って右の通路を行くとこのおなじみの装置が勢いよく回っているのを目にするだろう。装置を止め、記号をメモしよう。

行動の進め方

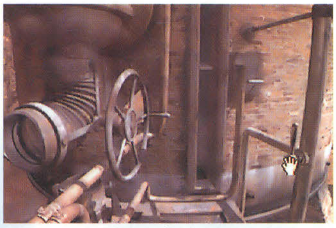
- ボイラーを止め、内部へ
- 崖の上へ
- 換気扇を止める
- ゲーンの実験室へ
- プラトー島（マグカー） / テンプル島（跳橋）



ボイラー

ボイラーは正面に扉、左手に4種類の制御装置がある。右側のレバーは温度調整、右上のスイッチはタンク内の床の高さ、中央の大きなハンドルはタンク内の注排水を制御している。また、一番手前にあるY字のレバーは上（左）が注水ポンプに動力を、下(右)は床に動力を送る。ボイラーを止める手順を示す。

①Y字型のパイプを上に。
②右手の温度調整レバーを垂直に。
③注水ハンドルを回して水を抜く。
④Y字型のパイプを下に。
⑤右上のスイッチで床を上げる。



ボイラーを止め床を上げるると、扉から内部に入れる。その先は崖の上につながっている。

ゲーンの実験室

ゲーンの実験室では、ゲーンがいかにこのリヴンを脱出しようと苦労してきたか、5番目の木製の目玉はジャングル島の湖に隠されているなど、旅を続けるために有益な情報が得られる。だが、最も大事な情報は、ゲーンの日誌に書かれている5つの数字。これはファイアーマーブルドームに入るためのパスワードなのだ。この日誌は持ち出せないので、しっかり記憶しよう（ちなみに、この数字はゲームをやるたびに変わる）。

換気扇

バルコニーから山の中に入っていくと、左右と奥、3方向に道が延びている。奥に進むとカエル捕獲器、その上では換気扇が回っている。一度入口まで戻り、今度は隠された右側の道へ進んでみるのがいいだろう。こちらはゲーンの実験室まで続くが、扉は閉まっている。しかし、道の途中にあるレバーで換気扇を止めることができる。再びカエル捕獲器に戻り、換気扇に登ってみるがいい。その先はゲーンの実験室内部だ。

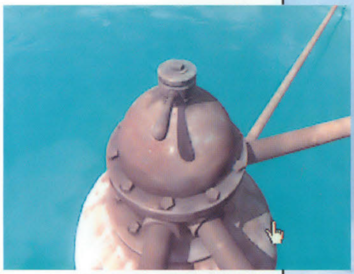
出口の方を振り返り、扉を閉めると隠し通路が現れる。この手口は山の入口とファイアーマーブルドームで使われている。

湖中央のレバーで動力を制御 POINT

リヴンでは動力をいくつかの機械で共有する場合、その制御はレバーで行う。レバーの向いた方向にある機械が可動となる。

クレーター島の湖中央にあるレバーは右からカエル捕獲器、ボイラー、チップ製造機（トロッコ）に動力を供給する。つまり、ボイラーを止めて崖の上に行った場合、一度ここまで戻り、動力を切り替える必要がある。

ボイラーを通るのは一度だけで、実験室は中から開けることが可能。その後再び、トロッコにセットしておくといいだろう。



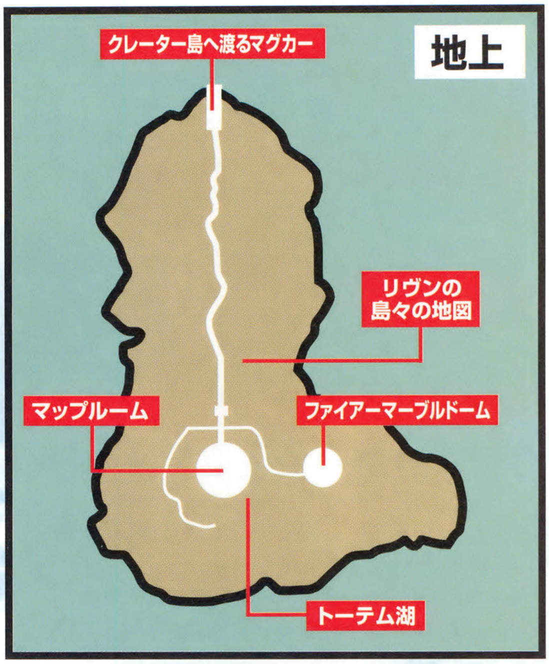
カエル捕獲器、ボイラー、チップ製造に動力を供給するレバーである。

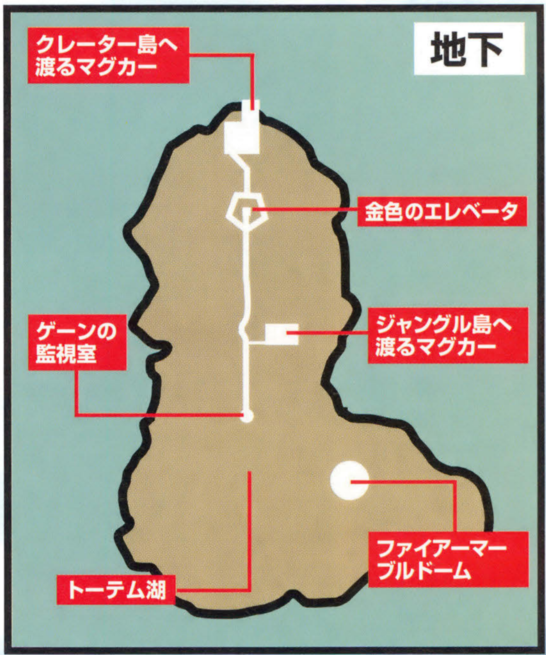
プラトー島
Plateau Island

壮大な景観の地上と、荘厳な雰囲気を持つ地下。プラトー島は支配者の島だ。地上、地下どちらを先に探索してもかまわない。あなたはここまで到達すれば、4つの島をかなり自由に行き来できるはずだ。拾い忘れた謎はないだろうか？　また、かけらだった謎が、大きな1つのイメージにまとまってきたのではないか？

行動の進め方

- （地上）マップ室でファイアーマーブルドームの位置を知る
- （地下）玉座で色とマークの関係を知る
- 第5の生物を確認



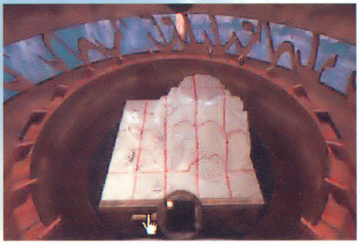


マップ室

展望台で、5×5の正方形にパターン化されたリヴン島全体マップから1つの島を選ぶ。すると、マップ室に入れるようになるのだ。

そこには選択した島の正方形を、さらに5×5に分割した立体地図が出現することになる。この地図は回転させることができるため、あらゆる角度から地図を見ていくことが可能なわけだ。そして、各島に共通の形、ファイアーマーブルドームがあるのに気づくだろう。それぞれのドームの位置を、座標を使って表しておこう（A〜E、1〜5がわかりやすい）。もちろん、島の位置も必要だ。特に、クレーター島はドームが地下にあったので注意しよう（ドームの天井の穴が手がかりになる）。

このエレベータのスイッチは非常にわかりにくい場所にある。左下をよく探してみよう。



展望台で島を選んだらマップ室へ。下のミニチュアを見れば、回転してもとの方向を向いているかがわかるだろう。

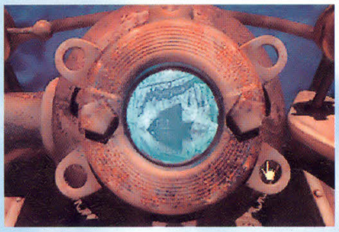
監視室

監視室では2種類の装置を動かしてみるといい。右側のファイアーマーブルドームの記号のついた回転盤、左側のジャングル島の湖近辺を監視する装置だ。

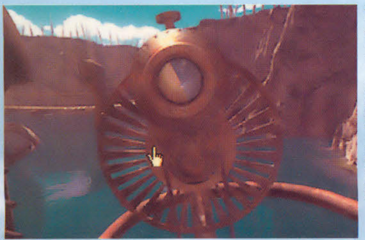
また、ライトの色は記号に対応している。ちなみに、赤いライトをつけると伝説の怪魚、ワークがやってくる。円に縦線の記号のライトは壊れているようだ。

それから、左側の装置を何回か見ているとある動物の姿が目に入ってくることだろう。思い出してほしい、木製の目はジャングル島の湖で発見された。その近辺には1を表す生物の形が隠されているはず。つまり、村で干物になっていたこの魚こそ、5番目の生物だったのだ。

ライトの色とドームの記号の関係。これはマップ室の地図とも関係する。



第5の生物の姿が見えただろうか。目の部分には例の木製の目が……。



記号がわからなかったら、もう一度静止スイッチを押すと動き出す。

ファイアーマーブルドーム

マップ室で確認したとおり、プラトー島にももちろんファイアーマーブルドームは存在する。マップ室を向いた時、左側の道の突き当たりにある。静止装置は反対側にあるが、故障している。何度か押していれば止まるだろう。音声が途切れるのを合図にしてもいい。

地下←→地下はマグカーで

クレーター島からやってきた場合、マグカーの出口は地上への入口に向いている。地下への入口、見えているのにどうやって行くのだろうと疑問に思った人も多いのではないか。答えは簡単。マグカーを回転させればいいだけなのだ。マグカーは移動するための乗り物と思い込んでいると迷ってしまうので注意したい。

マグカー発着場をはさんで、地上と地下へつながる出入口が存在しているのだ。

Roll up!!

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2

彩のラブソング™

いろどり

集中連載攻略

きらめき高校文化祭
バンドコンテストへの道
Vol.4

楽しかったひと時が今はもう過ぎてゆく――ついに最終回！…かと思ったら、あと１回続くらしいぞ。

君の心に事件を起こせ!!
今秋は紐緒結奈様世界征服計画発動!!

当初、４回で終了する予定だったこの連載ですが、あと１回だけ延長が決定！ありがとうございます！　さて、今回は腐敗しきったこの国に革命を起こし、人民を民主主義の鎖から解き放つ紐緒結奈様のご登場！　シナリオ＆ミニゲーム完全攻略であなたの心を独占します!!　今週も、ときめくハートをCATCH UP！

CONQUER

「スタークラッシャー」の成績はストーリーの進行に影響しないけど、この「コンカー」は結果によって紐緒さんの態度が変化するので気を抜かないように。

ロボの兵装

ロボには左右のパンチのほか、２種類の溜め攻撃がある。右パンチの溜め攻撃は「服従ドリルパンチ」で、前方へ直線的な攻撃ができる。また、左パンチの溜め攻撃は「制裁エレキバンド」で、敵を自動的に追尾する。継続時間はともに４秒。なお、左右を連射すると通常のパンチを速く繰り出せる。

紐緒様の評価基準

最高レベル：都庁を倒し、６億点以上。
高レベル　：都庁を倒し、得点は６億点未満。
普通レベル：ミカエルは倒すが都庁は倒せず。
低レベル　：ミカエルを倒せなかったとき。

紐緒結奈

《自分が作ったレーザー砲を文化祭に出展できないと知った紐緒結奈は、科学部を飛び出して電脳部に入部する。だが、電脳部の入部条件はゲームを作ることだった》今回も危険な天才ぶりを発揮する紐緒さん。きらめき高校の危機管理の甘さが問われる。

©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

紐緒イベント発生条件

１）最初に科学部室に行くと必ず会える。
２）10月に入ってから科学部室に行くと、怒って科学部を飛び出す紐緒に遭遇。
３）２の翌日（休日をはさむ場合は２日後）、電脳部に行って紐緒の入部を確認。
４）３の翌日（２日後）、電脳部に行くと紐緒が不機嫌になっている。「話す」→「電脳部について」を聞くと、「ゲームをやらせてもらう」コマンドが追加され、「スタークラッシャー」で遊べるようになる。これを３回プレイする（または「話す」→「ゲームについて」）と、紐緒がやる気を出すデモが見られる。
５）４の翌日（２日後）、紐緒が教室に出現。電脳部室で「コンカー」をやらされる。その成績によって評価は変化する。

開発者が指南 コンカー必勝攻略法

ミカエラ（一回目・飛行形態）

電荷（属性）がないため、ひたすら攻撃するしかない。左右パンチと溜め攻撃でとにかくダメージを与えること。ときおり発射されるレーザーに注意。耐久力は60（パンチ60発分）。

ミカエラ（二回目・ロボット）

ロボット形態になると両肩に電荷が発生。本体には弱点がないので、両肩を破壊して飛行不能にしよう。どちらか一方の肩を集中攻撃すると、逆側の腕で相反するバリアを張るが、このバリアは同じ色のパンチで無効化できる。また、変形後のミカエラは特殊攻撃の発動に反応して、紫のバリア（赤・青のバリアの同時展開）を張るので、溜め攻撃は無効。だが、どちらかの肩を破壊すれば紫バリアは張れなくなるので、溜め攻撃が効くようになる。耐久力は両肩とも20。

都庁ロボ

都庁ロボは耐久力が256と高く、正攻法で倒すのは難しい。ここは敵の撃ち出すミサイルを利用するのが正解。見ればわかるように、ミサイルにも赤・青の電荷が存在し、同じ色のパンチを当てれば破壊することができる。しかし、ここで逆の色のパンチを当てると、ミサイルは破壊されずその場で反転、都庁側に向きを変えて再び直進する。これが都庁にヒットすれば、パンチの５倍のダメージを与えることができる。

ときおり都庁が体当たりを仕掛けてくるが、このとき２つの砲門の間が安全地帯になる。都庁が再び後ろに下がっていく間、連続してパンチを叩き込むという攻撃が効果的だ。都庁ロボを倒せば、紐緒の評価が高レベルになり、倒せなかったときとは違った展開を見ることができる。

ハイスコアへの道

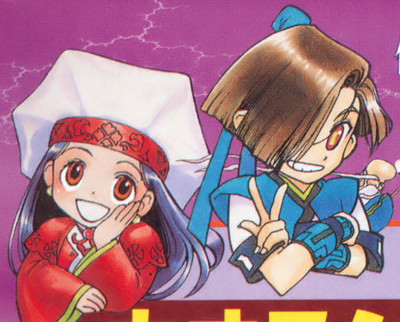
敵の攻撃を受けるとエネルギーを30も消耗するので注意。常にエネルギーが1800前後であることを心掛けよう。敵編隊は素早く全滅させて１個でも多くアイテムをゲット。特殊攻撃に頼り過ぎないこと。以上の点を押さえておけば１億点突破も夢ではない。

放課後モードじゃないと見られない画面

「話す」コマンドの「最近の研究について」で、「世界征服プラント１号（プラ）」についての話を聞く。「コンカー」がプレイできるようになる前まで（左記の４まで）に「プラ」がつぼみになった話を聞いておこう。「コンカー」をプレイした後、また電脳部室に行くと80％の確率で紐緒さんに会える。その後、電脳部室に行くと紐緒さんが「プラ」に襲われたという話を聞かされる。翌日、「プラ」が枯れて意気消沈している紐緒さんに遭遇。ここまでくれば放課後モード・10／９の紐緒下校デモを見ることができる。

ENDINGときめきダイアリー

４月６日、雨。今日は編集部のＴＫさんから詩織ちゃんのカードをいただきました。最近、編集部の方から「ときめき」や丹下桜ちゃん関係のグッズをよくいただくので嬉しいのですが、編集部内での僕の評価が「そういう人」ということになっているのかと思うと、将来への不安で降りしきる雨がより一層冷たく感じられました。（ライター“秋穂みのりちゃんのグッズもください”ユキト）



仙窟活龍大戦カオスシード マガジン

Dungeon Journal 最終回之巻

DGJもいよいよ今日で最終回じゃな。新米、いやいや、もうすっかり一人前になった洞仙の皆とお別れするのはわしも辛いが、次はお主らが師匠となる番なのじゃ！　Q＆Aの答えや船戸嬢のマンガを参考に、新たな洞仙を増やしてほしいもんじゃのぅ。

カオスシードQ&A Final

Q1　「ネバーランドカンパニー」の略称、通称は？
A　スタッフは「ネバー」と略してます。
Q2　メニューコマンドにある「キーリピート」とは？
A　メニューなどでキーを押しっぱなしにした時、次の項目へ移動するまでの待ち時間のことです。
Q3　部屋神様の登場セリフが知りたいんですが。
A　●木の部屋神（C.V. 置鮎 龍太郎）
求めに応じ、句芒（こうぼう）の名にて見参!!
●火の部屋神（C.V. 小野坂 昌也）
求めに応じ、祝融（しゅくゆう）の名に来臨!!
●土の部屋神（C.V. 冬馬 由美）
求めに応じ、后土皇地祇（こうどこうちぎ）の御名にて推参!!
●金の部屋神（C.V. 屋良 有作）
求めに応じ、蓐収（じょくしゅう）の名にて参上!!
●水の部屋神（C.V. 住友 優子）
求めに応じ、禺彊（ぐきょう）の名に登場!!
Q4　オマケCDに出演してる声優さんを教えて！
A　オマケCDのエンディングを見て下さい。エンディングの出し方は以下の２つです（初公開です！）。
①メニュー画面でRボタンを押しながらAを押す。
②メニュー画面でR＋Zを押しながらAを押す。
Q5　サターン版主人公の額の模様は何ですか？
A　霊符（おふだ）に書いてある呪文を刺青にしたものです。普段はハチマキで隠されています。
Q6　捜神死郎の後ろにいるネコは、彼の飼い猫？
A　彼は猫に好かれてて、ついてきたという設定です。モデルは船戸さんの近所にいる猫だそうです。
Q7　開発スタッフの方から一言お願いします。
A　応援本当にありがとうございます。カオスシード情報満載のホームページもよろしく！
（URLはhttp://home.highway.ne.jp/esp09/）

風水画廊

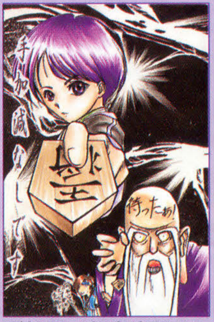
まだまだ紹介したいイラストはあったんだけど、最後に代表として五洞仙の画を飾ることにしたぜ。画の心得がある洞仙はモチロン、100%達成自慢に参加してくれた玄人洞仙も、質問を出してくれた新米洞仙も、みんな本当にたくさんの書画をありがとう！　DGJは終わっても、ゲームでまた俺たちと仙窟掘ろうぜ！

東京都／志染　饗さん

まっすぐな表情の明紅じゃ。人の話を聞かないといえば、わしは王もいい線をいっとると思うんじゃが……。設定資料集、もうひと応援頼むからの！

羊仙が実に幸せそうじゃのぅ。手前、他の仙獣たちも、いい味を出しとるぞ！

北海道／ほしいもさん



愛知県／無名童子さん

将棋オチを見てくれたようじゃの。いや、わしが負けるはずなどないんじゃが、うほん。

徳島県／八雲　忍さん

仙獣特集には間に合わんかったでな、今回展示じゃ。愛らしい羊仙が何とも言えんわい。しかし、なんでみんな王ばかり好くんじゃ……。

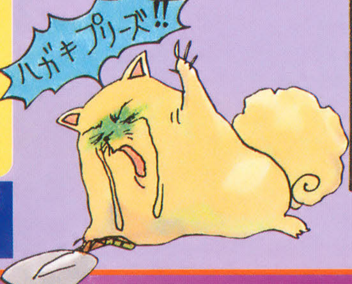
大阪府／かえるさん

ずっと素晴らしい書画を送り続けてくれて、本当に有り難いことじゃ。楽しそうな３人組、仙窟ではもう会えたかのぅ？

今週までの「設定資料集出して！」

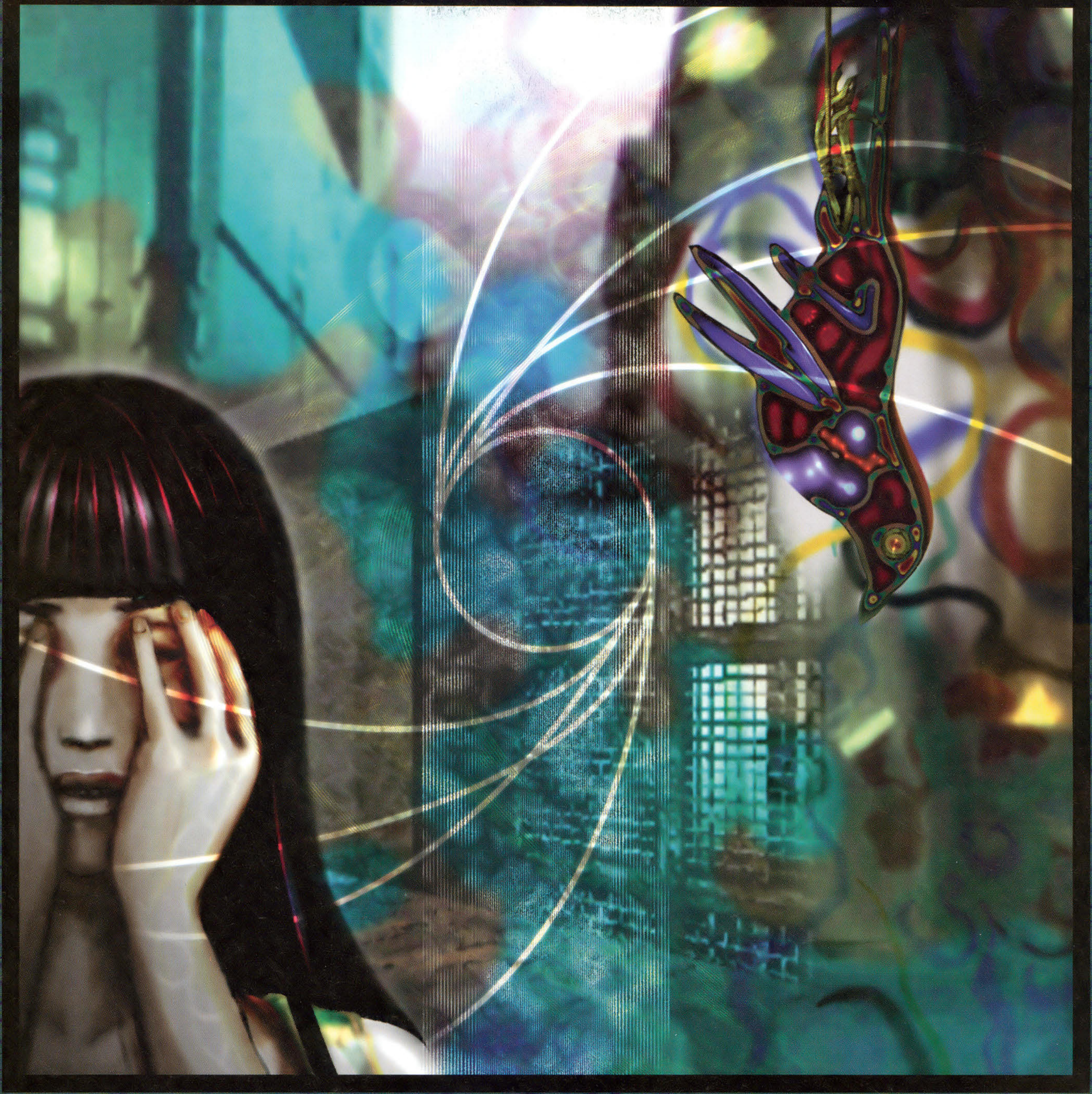
合計 **281枚**
（4月10日現在）

「設定資料集出して！」最後の募集です～！　これで1000枚いけば希望が出てくる!?　ので（結果は発表できませんけど）、協力してくださる洞仙様、お待ちしてますね!!



あて先
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)　セガサターンマガジン
ダンジョンジャーナル「設定本出して」係

© TAITO CORPORATION 1998
マンガ、さし絵イラスト：船戸明里



予見は、バロックじゃないかもよ」
「お前とインチキ番組って異常に似合うな」
「テレビじゃ的中率70パーセントとかいってたけど、ひょっとして、あんまり悪いことだとわざとハズして言ってたのかな」
「それはわかるな。バロック屋も、似たようなことはやるからな」
9日後、アミから私宛に小さな箱が届いた。
「マアトの天秤の重みです」
と書かれた手紙といっしょに、小鳥の死骸が入っている。バロックからの、こうした贈り物はめずらしくない。小鳥はありがたく窓辺に吊そう。
「アミ、死んだって知ってる?」
ルビが来て、窓の小鳥をさっそく指でつついて遊んだ。
「ウワサでは、いきなり予知能力が消えたのがショックでバロックが進んで、異形に食べられにゼロ地区へ行ったって」
「そうか」
「やっぱり、キツネのところへ来たのは最悪の選択だったんだね」
「でもそのあとは、いつも正しい選択をしたはずだろ。アミの運命にとってはさ」
もしかしたら、悪い運命を予知するアミは、これまで最悪の選択をすることで、最悪の運命を逃れていたのかもしれない。だが、私の仕事は、彼女の後悔を妄想に変えてやることだ。たとえ異形に引き裂かれたところで、アミは心のない剣だから苦しまない。わずかな痛みも、切り取って私に贈ったのだし。
「こうなるんなら、あのとき私もアミに予見してもらえばよかったかな」
「私も、ってどういうことだ」
「キツネだけ予見を聞いてズルイってこと」
「……」
とくに言われた覚えはなかったが、つまらなそうなルビを見るのは気味がいい。
私は笑ってみせようとした。が、仕事以外で使う笑顔は2種類しか持っていないので、もったいないからやめておいた。

vol.1 "PRECOGNITION" END

Interludium<インテルルディウム>とは、賛歌や詩編の間に流される短い曲のことを意味する。『バロック▼インテルルディウム』は「バロック」と『バロック▲前史』の間に存在するいくつかの小さな物語であり、双方の世界と深く関わり合っている。歪んだ妄想<バロック>をもたなければ存続できなくなってしまった世界で、人々はいかにして希望を見出すのだろうか?

©STING/ESP

『バロック▼インテルルディウム』vol.1

BAROQUE▼INTERLUDIUM

ST/NG

原案・監修：米光一成
作：清水マリコ

予見

**＜最悪の選択＞を運命づけられた少女に、
キツネがもたらした＜バロック＞以外のものとは……。**

ひとは、現実という舞台で演技をする役者のようなものだと、私は思う。だが、そこで自分が演じたい役柄と、与えられた役柄の違いに苦しむ人は多い。不本意な役を演じることに疲れて病んだ人々に、彼らが本当に演じたかった妄想の舞台を与えること——それが私、金沢キツネの仕事だ。

「それってつまり、お金もらって、なりかけのバロックにトドメを刺してるんでしょ」

ルビはソファに身を投げ出して、子どものように細い足をぱたぱた揺らしながら言う。

「おまえみたいに勝手にひとの事務所に入り浸ってるプーよりマシだろ。どけ。それは客用のソファだ」

「ここ、あといまキツネがいるところしか椅子ないじゃない」

「客が来たんだ」

ルビは音もたてずに跳ね起きた。同時に、淡い緑の服を着た少女が入ってくる。長い髪に埋もれた小さな顔はきれいだが、伏せた睫の奥の瞳は宙に浮いている。バロックだ。

「ああ、また間違えてしまった」

少女はいきなりその場に倒れ込んだ。

私はあわてずに抱き起こし、ポケットからタブレットを取り出して少女に飲ませる。

「呼吸をしなくても話ができるクスリです」

バロックの奇妙な挨拶には慣れている。

「ありがとう。ラクになりました。やっぱり、バロック屋さんって、すごい」

私は安心用の笑いでこたえた。あのタブレットはじつは……まあ、それはいいか。

「私、アミといいます」

アミはきちんと両膝に手をあてて座っている。話し方も、見かけより大人っぽくて、上品だ。金持ちのお嬢さんかもしれない。

「名字はかんべんしてください。もしも」

「かまいませんよ」

私は事情通用の笑いを見せる。

私は通常18種類の笑顔を仕事で使っている。このほか、

「……あの、少し先のことがわかってしまう人間のためのバロック、置いてありますか」

「お探ししましょう」

私は机に向かってマシンを起動させる。机の下で、ルビが体を丸めてニヤニヤしていた。来客中は、ここに隠れて私の仕事を盗み見るのが好きらしい。

「検索用のキーワードとして、もう少し詳しく、バロックの特徴をお願いします」

話しながら私はキーボードに指を走らせる。

「それは、前触れもなく目の前が白く光って起こります。光の向こうに透明な扉、扉の向こうにいくつかの未来。私はひとつの扉を選びます。すると、その未来が確定された出来事として現実になります」

「100パーセント確実に？」

「ここに来る前も、あなたの顔とこの部屋を予見しました。ほかにもふたつ、男の人の顔が見えました。私は一番若くてやる気のなさそうな、あなたの顔を選びました」

机の下でルビが吹き出したが、アミは、というよりたいていのバロックは、周囲の状況に反応しない。

「でも、ここへ入ってきたとたん、次の未来が見えたんです。私は死ぬか、怖い思いをするか、いまの私と別人になるか……ああ」

アミは両手の指先で両目を覆った。

「選択したあと、私の選ばなかった未来も見えます。あなたのところへ来なければ、小鳥を手に入れるだけの少し幸せな未来もあったのに。私、いつも最悪の選択しかできない」

手と手の間にみえる形のいい唇が、唇だけの生き物のように動いていた。

「アミさん以外の人間について予見することはありますか？」

「悪い運命はよく見えます。骨董品を死者の形見と知らずに大事に持っている人が、やがて前の持ち主と同じ運命をたどるところ……毒蜘蛛に噛まれた友達を助けようとした人が、逆に噛まれて毒にたおれてしまうところ」

「やっぱりいくつかの扉として？」

アミはてのひらの目隠しを外し、見えないものを見る目で私を見た。

「いいえ。絶対に変えられない運命として」

「そうですか」

まあ、バロックにしては理性的なほうだと思い、私は仕上がった物語をプリントアウトして、アミに渡した。

『私はマアトが右手でふるう剣である。剣はマアトを汚す者を斬り、浄化する。剣を収めるべき鞘はない。剣は心を持たないが、マアトが左手に持つ天秤の、右側がほんの少し重いのは、剣の痛みが乗っているからだ……』

「マアトって？」

「エジプトの、真実の掟を司る女神です」

「そう。そうね……うん……うん」

アミは何度も物語を読み、うなずいた。

「たしかに、これ、私のバロックです」

「無事に見つかってよかったですね」

「ありがとうございました」

アミはていねいにおじぎをすると、規定の料金を支払い、帰って行った。身なりからしてもう少し取れそうかとも思ったが、簡単な仕事ですんだので気がひけた。

「なんでマアトの剣なわけ？」

「あのバロックにとって必要なのは、何も考えずにすむ物語だからさ。予見は、あの子の核になる妄想だから、書き換えちゃいけない」

「ふうーん」

ルビはさっきまでアミの座っていたソファにまた転がった。

「キツネ、テレビとか見ないでしょう」

「滅多にな。ネットのほうが多い」

「私、チラッと見ただけだけど、あの子、多由良アミって、テレビで有名な子だよ」

「へえ、そうなのか」

私はさして驚かなかった。

「驚異の予知能力とかいって、スペシャル番組でよくやるもん。自分はともかく、他人の

『バロック▲前史』：「バロック」冒頭に起こる惨劇＜大熱波＞以前の世界を舞台にした小説。弊誌1998／vol.8（3／20号）まで連載。金沢キツネ：歪んだ妄想の虜と化した人々に、彼らの望む物語をこしらえる＜バロック屋＞を営む青年。渡辺ルビ：友人を殺した＜異形＞の情報を入手しようと、キツネの事務所に潜入した少女。以来、なぜか事務所に入り浸る。

採用率99%を目指す読者が好き勝手できるところ

IMADIO CLUB

Imadio

イマディオ公認 ファン ページ 第8回

過去の作品はとかく思い出と同じで美化される傾向にあるようで、この前もあるゲームの「3」をプレイした時に、「2」ほどカタルシスがないと思って「2」をプレイしたら、ポリゴンかくかくで「3」の進化を実感したしだいです。「バースト」のキャラをもっと出せーという意見もあるけどそれは過去。

（兵庫県／如月海嬢）けっこう巨乳な杏子ですが、天使のブラがあればここまで大きくなれるのでしょうか？ あの緩める時の揺れが、青少年を惑わせると思うのは関係ない話ですね。「Lost One」編のボリュームは同感。

（東京都／てんや嬢）「初描きティーナ。初めてのカラー投稿……失敗。でも、50円もったいないから送ります」失敗作はわりと載せたがります。そういえば、郵便番号5ケタのハガキは、下2ケタをワクの下に書くのね。

今週のボツ

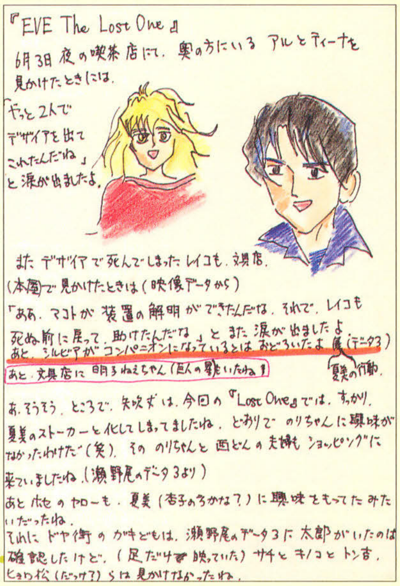
「『トムソーヤの冒険』に出てたヤツ。インディアン・ジョー」イマディオとネイティブアメリカン・ジョーが似ているらしい。「この前貸した『ジョジョ』、どのへん読んでる？」「今、ディオのところ」（無駄ァ無駄ァ～の）これもイマディオに似た名前のコーナーに送られてきた。「前回はさぶかったけど、今回は自信あるんですよ」（大阪府／三野克桂氏）すんません、全部ボツです。「イマディオを鼻で言うと"んあんん"。これを早く言うとサザエさんのラストの"んがくっく"と似てる」（宮城県／伊東謙氏）というわけで、似た名前は募集打ち切ります。

「じつは犯人オレなんだ。でもってアドニスもオレ。まりなさんもオレ。ってあれ？ 登場人物全部オレ？」（兵庫県／小林誠直氏）発売前に送られてきたハガキです。まりながスケルトン-Tみたい。

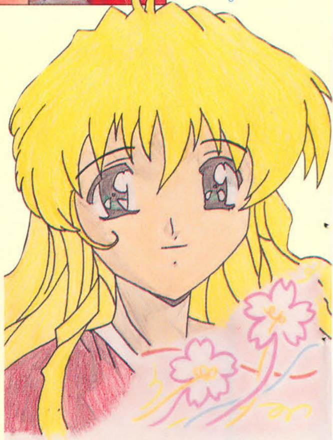
（埼玉県／中武敦氏）これまでにない違ったタッチの杏子。油絵っぽいところが新鮮。3Dポリゴン風や墨絵風やエッチング風、壁画風なタッチのものも募集します。

（千葉県／芽里沙嬢）「杏子ちゃんはやっぱり笑顔がかわいい」

今回はドーンとイラスト紹介号。ほんとは、なにもやることがなかったから、じゃありません。「Lost One」が発売されたし、「メルティ」が出るまでのつなぎだと手抜きしてるわけでもないです。ほんと、ほんと。



（東京都／左手ダンディー嬢）「姉弟そろって甲野本部長のファンです」あの軽妙な口調はいい味出てますよね。今日のパンティ紫色とか一聞いちゃうし。



（千葉県／吉田太氏）「メルティランサーのトレーディング・カードくれー」うーん、おいらもトレカの特集を早くやりたいすよー。

（茨城県／奇跡の第6R氏）探せば探すほど出てくる隠れキャラ。しかし、そのキャラクターをみると、制作者の年代が反映されているようです。

（鹿児島県／上江ひとみ嬢）「今からドキドキの『LostOne』予約してるもんねぇ」発売前のスネークは誰だコンテスト宛のハガキでした。今は予想が当たったかどうか判明しているのでしょう。

©1995/1988 TENKY Co.,Ltd. ©1998 imagineer Co.,Ltd.

広報の独りでできるモン!!

高橋です!!

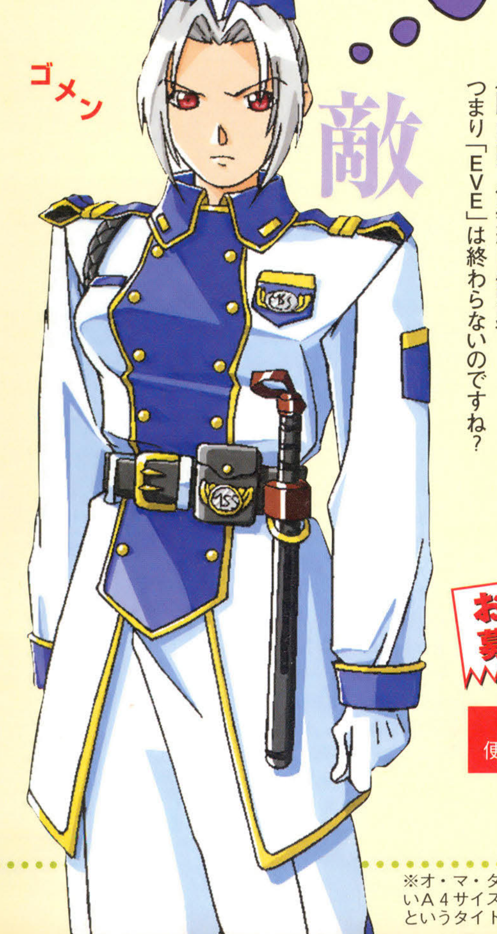
サタマガ読者のみなさん、こんちわっス！　今週からいよいよ僕ロンリー……じゃなくて、僕オンリーのコーナーが始まったっス。いやぁ、１人で書く原稿ってなんて寂しい……じゃなくて、なんて書きやすいんでしょう。このコーナーが最終回にならずに済んだのも、読者のみなさんから寄せられた僕への励ましのお手紙のおかげっス。これからも励ましのお手紙をお待ちするっス。特に女の子からのおハガキは、めりめりやる気が出るので大歓迎っス！

で、今回はイマディオの新タイトルを発表してしまおうなんてだいそれたことを考えてるっス。その新タイトルというのは、急遽５月７日に発売が決まった「EVE The Lost One／メルティランサー Re-inforce体験版付きバージョン」（税別7,800円）と、「EVE The Lost One＆DESIRE バリューパック」（税別9,800円）の２本っス。両方とも「EVE The Lost One」に十αの商品が付いたお買い得パックっスよ。しかも、かっちょいい特製スリーブに入った豪華パッケージっス。絶対に買ってほしいっス。買ってくれなくちゃ、僕がイマディオを首になるっス。トホホ……。

プロフィール

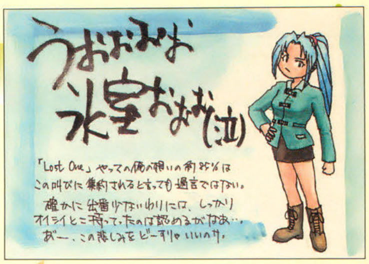
１人になったプレッシャーで、食事もノドを通らない日々を送っている。さらに夜も眠れないし、はげしい下痢にも悩まされている。ちなみに、励ましの手紙などは、１通も届いていない。

メルティランサー発売延期!!



終わったサロン

ここは「EVE The Lost One」をクリアした人々が集い、思い出を語り合うための社交場。



（熊本県／綺堂杏氏）「うー、なんかまだ叫びたりん」同様のお手紙けっこうありました。でも、単に過労で眠いだけかもしれないし。

■ラスト見ました。セリフが胸にジーンときました。未来は過酷かもしれないけれど、愛の力で頑張ってほしいですね。結局、スネークは、杏子のことをどう思っていたのでしょうか？　やっぱり、好きだったのかな？（東京都／AKIKO・K嬢）スネークは自分から人を好きになるタイプではないんじゃないでしょうか。○○○から好かれたけど、自分からは何もしてないし。銃で狙うくらい杏子にはなんの感情も持ってないのでは？　これ個人的見解ですけど。

（埼玉県／榊野宏一嬢）「Vol．10に載ってた稲田さんの意見に同じっス。ミサト、リツコ、ゲンドウ、加持もいましたね。4月から中学生だ〜い」

もちろん続続は「コジコジ探偵局」（仮）

（岡山県／梟絵日記氏）つまり「EVE」は終わらないのですね？

■エンディングの後、どうなったのかがとっても気になる。もしかして「EVE 3」が出るとか。その後を勝手に想像してみた。
その１：砂漠でのたれ死ぬ。
その２：２人以外は全員死亡。
その３：日本に帰国。しかし、スネークを利用していたアドニスが、じつはマーブルに操られていた。
その４：ワクチンの作り方を間違え２人はピカチュウに変身してしまう。（岡山県／橋本厚志氏）なぜ、よりによってピカチュウなのか？

■とりあえず、子安さんが言ってた「小次郎のコジコジ探偵日記」は出しましょう。あと、「EVE 3」も。本部長が引退し、まりなが本部長となり、桐野がはろはろーと内調のエリートで活躍し、雄二は探偵事務所っていう設定でどうでしょう。（香川県／ダブルホワイト氏）いやー、その設定に納得しない人が大勢いそうな気がする。

■なにかラストがあっけなかったです。全体的に悲劇でしたけど、桐野のマンションで話し合っている時が唯一明るかったような。でも桐野と○○があの後、うまくいくことはないでしょう。（滋賀県／ホープレス氏）そうですね、ほんとに杏子が笑っているシーンってどこにもなかったんですね。しかし、今回けっこうネタバレしてしまって、少し反省。

（兵庫県／ほなな嬢）「あの、毎回ハガキに好きな声優さん書くんでっか？」次回作などのキャスティングの参考にするようなので毎回書かなくてもいいです。しかし、ほなな嬢の推理、雄二の行動の裏読みは凄い。またひとつ、大人の腹黒さを勉強させてもらった気分です。

おたより募集中!!

イマディオのゲームなどに関するお便りをバンバン募集しております。採用率高いです。ハガキなどに郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・好きな声優や最近熱中しているものなどを書いて下のあて先まで。

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部　「IMADIO CLUB」係

※オ・マ・タ・セ♡ ５月初旬に「EVE The Lost One」の豪華な設定資料集が発売されるのよ。サタマガよりちょっぴり大きいA４サイズで、豪華なケース入り。112ページ、オールカラーで2,200円は超お得!!『EVE The Lost One World Guidance』というタイトルでソフトバンクより発売されるので、ファンのみなさん、ぜひお買い求めください!!

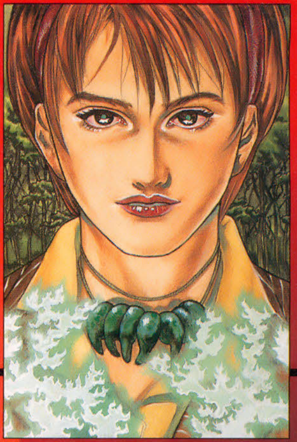
PARADIGM X

サタマガフォーラム

Vol.15

まだまだ燃えてる「ソウルハッカーズ」への熱い思いをぶつける当コーナー。ここではメガテンが好きな人ならどなたでも大歓迎。イラスト、文章、コスプレなど、どんな表現方法でもOK！ まだ投稿したことのない人は、勇気を出してトライ！

今週のカバーPINUP!



長野県／Aノ助さん

う、うまい！ リアルなレイ・レイホウ。レイの持つ神秘性と、優しさがにじみ出てる。（REI）

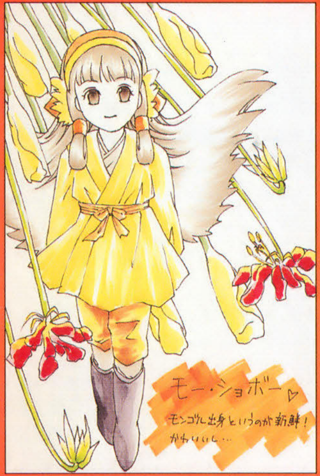
「ソウルハッカーズ」情報はサタマガにおまかせ！

VR美術館 in サタマガ

今週のおでかけで賞！

岩手県／太田智子さん

バックの商店街は地元の商店街だとか。しかしあのトレーラーで盛岡まで行ったの!? メンバーのにぎやかさが伝わるね。(REI)



千葉県／石坂司さん

なんかこうしてみると妖精みたいに可愛いね。バックの紙の質感が、イラストの雰囲気にマッチしててグー！（REI）

茨城県／斎藤玲子さん

イラスト投稿数もダントツの人気者スプーキー。バックはウィルスプログラム？ リーダーのハッカーとしての顔が現れてるね。（REI）

福岡県／馬場麻衣子さん

一番目立つはずの主人公なのに、イラストはちょっと少なめ。馬場さんが描く主人公はちょっと悪ガキ風。（REI）

サタマガフォーラム 愛の小劇場

提供：アルゴンソフト

いきなり始まったこのコーナー、ここでは皆さんの描いた4コマ漫画を大募集！ ハガキに描いて送ってね。“オチ”があれば、4コマ以外でもOK。登場キャラも限定しないので、ナイスアイデア待ってます。今週はアサダニッキさんの作品を紹介。帽子に神経が通ってるのか!? ユーイチ（笑）。

島根県／アサダニッキさん

メガテン会議室 ちょっとお話しませんか？

■拡張RAM 4 MB専用で、「デビルサマナー」シリーズの格闘アクションを出してほしい！ サタマガでネミッサ写真集を出してほしい！（岐阜県／岐阜の星さん）

●デビサマで格闘ゲーム!? そりゃ楽しそうだけど……。攻撃方法はやっぱりGUMPで悪魔召喚するのかな。ネミッサ写真集はカメラマン（この場合、金子さんかな）の都合によるのでちょっと無理かも。

■「デビルサマナー」で残念なのは、主人公が魔法を使えないことです。パラメータの振り分けも、力とか体力重視だし……。そこで提案。主人公の腕とかに、ヴィクトルに頼んで悪魔を宿らせてもらうんです。そしたら主人公も造魔みたいに魔法が使えるようになるというのはどうでしょう？（宮城県／いかしたスサノオさん）

●シリーズ通して主人公は魔法が使えないんだけど、そのぶんパートナーが魔法を使えるよ。みんな発想が豊かだね〜。

メガテングッズ情報の広場

アトラスがCDレーベルを発足！

お待ちかね「デビルサマナー ソウルハッカーズ」のサントラがアトラスレーベルから発売される！ 全104曲を2枚組でフルカバーして、4月24日発売。価格は3,873円（税別）だ。描き下ろしイラストや4コマ漫画などブックレットも充実。また購入者には抽選で50名にオリジナル限定生産のキャプテン・パラダイムフィギュアをプレゼント。

ヒトミちゃんが目印だ。ピンナップももちろん描き下ろし。

フィギュア応募の締め切りは6月30日。写真は塗装したもの。

おハガキ大募集！

締め切りは基本的にナシです。あなたのメガテンシリーズ（特にソウルハッカーズ）に対する思いをこのコーナーにぶつけてください。ハガキを封筒にまとめる場合は、1枚ずつに必ず住所、氏名を書いてください。開発者をうならせる力作を待ってま〜す！

千葉県／藤子浩史さん

©ATLUS 1997,1998
※ハガキ採用者にはソウルハッカーズ関連グッズをお送りします。

SEGA AM R&D分室 OFFICIAL FLAT OUT!

LAP. 07

今回は前号でお伝えしたセリカ&デルタの最新情報と3つめのコース、「SNOWY」の攻略法を中心にお届けするぞ。セリカ&デルタの出し方もおさらいしておくので、ぜひ最寄りのアーケードスポットでチャレンジしてみてほしい。

SR2 セガラリー2レポート REPORT Vol.10

セリカ&デルタの性能やいかに!?

ではまず出し方のおさらいから。手順はカーセレクト画面で視点切り替えボタンを押しながらサイドブレーキを引くだけ。しかし、この2台は時限式で出現するので、今はまだ出る筐体と出ない筐体があるだろう。稼動して長い筐体で試してみると出る可能性が高いので試してみてくれ。では改めて2台の走行特性について見ていこう。

TOYOTA CELICA GT-FOUR

POWER：255ps/6000rpm／TORQUE：31.0kgm/4000rpm／WEIGHT：1380kg

高次元のバランスが魅力

ホイールベースの関係から、特性的にはややルーズな印象を受けるセリカだが、その走行安定性は極めて高く、4WD車特有のアンダーステアを克服できれば非常にドライブしやすいマシン。インプレッサとランサーの中間といえば想像できるだろう。スタイリングも魅力の1つだ。

すべてがマイルド。マシンが不安定になることもなく、乗りやすい。

LANCIA DELTA HF INTEGRALE

POWER：300ps/7000rpm／TORQUE：43.5kgm/4500rpm／WEIGHT：1120kg

抜群のハンドリング性能

セリカとは対象的に、非常にクイックなマシン特性を持つデルタ。その反応の良さはカローラ以上で、上級者であれば素直でドライブしやすい印象を受けるが、初心者はマシンの姿勢が乱れやすくなり、かえってドライブしにくい印象を受けるかもしれない。中級者以上向けだろう。

ステアリングレスポンスが良過ぎるため、テールの流れ出しは他のマシンと比べて早い。

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

●セガ●稼働中●レース●MODEL3基板（STEP2）

セガラリーストのための ラリー入門講座 第5回

片岡良宏選手APRCで優勝！

何と片岡選手がアジアパシフィック・ラリーで総合優勝！　感想をうかがったぞ。

「セガラリー2」の開発にも大きく貢献した片岡氏。写真はAOUショーでのもの。

「今年のAPRC（アジアパシフィック・ラリー選手権）は、藤本（吉郎）さんとフィンランドのプハッカ選手とのチャンピオン争いにどうからんでいけるかが勝負になるだろうと考えていました。だからといってそれほどプレッシャーは感じていなくて、タイでは、SS1でプハッカ選手がリタイアしてしまったので、あとはいかに藤本さんを捕まえられるかが勝負でしたね。でも、1日目は天気が良く、風もなくて、先に走る藤本さんの車のホコリでタイムロスをしてしまいまして。でも、こういった自然状況が大きく影響するのがラリーですからね。何とか離されないように気を引き締め直して走りました。

2日目も天候は変わらず、ホコリも多かったんですが、SS3でようやく風が出てきて、ホコリが減ったので、追い上げを開始できたんです。それで少しずつ遅れを取り戻していった矢先に藤本さんが足回りのトラブルでリタイアしてしまって。何か大きな目標がなくなってしまって気が少し抜けてしまったんですけど、自分の後ろとは差が大きく、気持ち的にはだいぶ余裕が持てましたね。その後は、そのままのマージンを保って、最終日も走っていたんですが、SS2後、今度は自分のマシンのセンターデフが壊れてしまって、4WDのマシン（ランエボⅢ）がFRになってしまったんですよ（笑）。いつ壊れてしまうか心配でしたが、メカニックの修理のおかげで、なんとか無事トップでゴールできました。

総合優勝は初めてで、ポイントでもトップですから、本当にさい先のいいスタートが切れたと思います。次の中国でも、状況を見ながら、自分のラリーをしたいですね。チャンピオン争いにも、よりやる気が出てきましたし（笑）。自分としては、追われるよりも追うほうが闘争心が高まっていいんですが、このまま藤本さんたちと最後まで争って、チャンピオンになりたいと思います（1998/4/2収録）」

とのこと。次回以降も日本人同士で激しい闘いを見せてくれるに違いない。お2人の今後の活躍を期待しよう！

© SEGA 1998

SNOWY COURSE

いよいよ最大の難関ともいえる「SNOWY」コース。積雪量に差はあるものの全面雪に覆われたコースで、レイアウトも意外と複雑。まずは挙動とコースを覚えることが重要だ。

低μの路面をどう攻めるか!?

このコースは駆動方式を問わず、とにかくドリフト走行を強いられるため、まずは的確なマシンコントロールができる腕が必要になる。挙動を勉強するには、こういった低μ路は最適。何はともあれ最初はガンガン走り込んで、ステアリングの切り方やアクセルの開け方によってクルマの挙動がどう変化するのかを体で覚えよう。そして次にコースを完全に把握すること。他コースと比べて景色がそれほど大きく変化するコースではないため、覚えにくいのは事実だが、「このコーナーのあとは～」と、コーナーで覚えていくと覚えやすいだろう。練習あるのみだ。

POINT E 確実にインを突くこと！

この左コーナーは意外とタイトなうえ視界が良くないのでアプローチが遅れがち。早目に切り込みを開始して確実にインを突くことがここでは何より大切だ。脱出も次のコーナーに備えてアウトに膨らまないようにすることも大事。ここでももちろんドリフトは必要。深めにドリフトさせるようにしよう。

4速全開のままドリフトへ。ドリフトといってもカウンターは当てない。

POINT A 全開のままインベタでドリフト走行

1コーナーはスタート直後であれば難しくないが、2周目以降（プラクティスモード）となると進入時の絶対速度が高くなるため、難易度が上がる。とはいえ、コーナーが見え始めたら全開のまま大きめにステアリングを切り、ドリフトさせていけばそれほど難しくはないはずだ。

POINT F 2つめの右コーナーに注意！

この右2連続コーナーは、アウト・イン・アウト・インアウト、という具合に1つのコーナーとみなして終始ドリフトさせっ放しでクリアしていく。理想は4速全開だが、2つめの右はタイトなので、場合によってはアクセルオフなどで対処していこう。

最初の右はアウト・イン・アウトだが、ラインより車速重視だ。

2つめの右は、より深くドリフトさせてアプローチ。アウトに膨らまないように注意！

POINT B アウトに膨らまないように！

オープニングラップでは難しくないが、2周目以降は車速が高くなっているため、ここでアウトに膨らみやすい。特に4WD車はアンダーステアが強いので、手前で一瞬アクセルオフなどして荷重をフロントに移して切り込んでいく必要があるだろう。

POINT G オーバースピードに注意！

チェックポイントを通過しての左コーナー、ここは非常にタイトで、初めて3速へのシフトダウン、または4速のままでもブレーキングが必要になるコーナーだ。安全なのは手前で3速へシフトダウンし、あとはハーフスロットルでアプローチしていく方法。無闇に全開にすると簡単に膨らんでしまうため、アクセルワークには特に注意が必要だ。

POINT C 全開のままドリフトを維持

上りながらの軽い左コーナーだが、ここは4速全開のまま軽くドリフトしつつインベタ走行が理想。とはいえ、車速をロスしなければラインはそれほど気にしなくてもいいだろう。ここは駆動方式問わず終始全開でクリア可能なので思い切って攻めていこう。

POINT H ブレーキングは早目に！

このヘアピンは、ライン的にはアウト・イン・アウトがベスト。またここでもブレーキング＆シフトダウンが必要になるが、3速でもOK。しかし安全策を取るなら思い切って2速まで落としたほうが良い。またターンイン時はブレーキングで確実にフロント荷重を発生させてやるとクイックにターンできる。

ブレーキングしつつインへ切り込み、クリッピングを通過したら全開へ。この進入が難しいところだ。

POINT D 早目の切り込みを心掛けよう！

軽いS字コーナーだが、当然ながらグリップ走法でのクリアはほぼムリと考えていい。4速全開のまま、軽くステアリングを右、左と切ってクリアするのだが、コツは早目に切ってアウトに膨らまないようにすることだ。また、ここは視界が悪いので注意すること！

下って上って、というアップダウンが激しいエリア。コース形状には十分注意すること。

各コーナーでは軽くドリフトさせる（してしまうが）。アクセルは全開。

POINT I 4速全開でドリフト

この長～い左コーナーはインベタのままドリフトさせてクリアしていこう。それほどタイトでもないので難しさは感じないはず。コーナー入口でテールスライドのきっかけを作れば、あとはステアリングはニュートラルのままでもクリアできる。

ここはできるだけインベタでクリアしたほうがタイムを稼げる。最短距離を走ろう。

基準タイム

START LAP

1'01"00

START LAP

58"00

POINT J ジャンプで姿勢を乱さないように

長いストレート。ここは4速全開のまま突っ走るだけでOKだ。ただ、途中のギャップでどうしてもマシンがジャンプしてしまうポイントがあるので、そこでステアリングを切って姿勢を乱さないこと。また、このポイントは、コースの中央と右側とで積雪量に差があるのだが、特にグリップに変化はないのでどちらを走行してもいい。まあ、中央を走るのが無難だろう。

POINT K 出口の右コーナーがキモ

この最終コーナーのS字は、まず最初の左コーナーは4速全開のままアウト・インとアプローチしていき、しばらくインベタでドリフト走行をする。この場合、イン側の路肩に乗り上げる感じで思い切ってアプローチしていこう。また、4速全開がキツいようなら手前でワンオフ、または軽くブレーキを当てる。続く右コーナーだが、早目にステアリングを右に切って必ずインを突くこと。このアプローチが遅れるとアウト側の柵に接触する危険性大だ。

各コーナーのインとインを結ぶようなラインを心掛けよう。特に出口の右コーナーは、アプローチを早目に行うこと！

Information from AM分室

先日、J-waveでナビゲーターをやってらっしゃるピストン西沢さんが、セガにいらっしゃって、大のゲーム好きということで、朝まで「セガラリー2」をプレイしてくださいました。というか、お帰りになりませんでした……。どうしてそこまで、熱くなれるのかぁっ！ 「セガラリー2」のBGMもon airしてくださってありがとう、ピストンさん。ちなみに、「セガラリー2」のサウンドトラックは、マーベラスエンターテイメントより、好評発売中(2,310円(税込))！ ゲーム中に使用されるオリジナルサウンドはもちろん、その元となったオリジナルマスターバージョンもすべて収録しています。ドライブに最適な季節になりましたし、ぜひ聴いてみてください。（セガAM分室より）

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中！ AM分室に関することなら何でもOKなので以下のあて先にハガキ、封書でどんどん送ってほしい。本コーナーへの要望も大歓迎するぞ！

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部「AM分室FLATOUT!」係

大人気アーケード版特報！

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

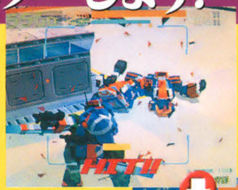
●セガ●好評稼働中●対戦アクションゲーム
●アーケード（MODEL3基板・STEP2）

稼働開始から約１カ月。強くなるために、多くの人がいろいろと模索していることだろう。まわりから一歩抜け出るためには、基本的なことを忘れてはいけないぞ！　さて、それでは今週も「オラ・タン」の基本操作と各機体の攻撃について解説していこう!!

基本操作 PART2　今週もシステムを理解するために基本操作をマスターしよう！

基本その４　ダウン攻撃

今作から入った新要素。近接攻撃などでダウンした相手に、追い打ち攻撃を加えられるようになった。操作方法は、ダウンしている相手に近づき、武器ゲージが緑色のときにトリガーを引く。入力が受けつけられると、ダウンしている相手に対して攻撃を加えるのだ。これは確実に決まるというわけではなく、相手が回復して起き上がってしまえば攻撃は当たらない。そうなると、今度はこちらに隙ができてしまうので気をつけよう。



近接攻撃で相手はダウン。すぐに近づいてトリガーを引こう。

ダウンしている相手に攻撃。逆にダウンした側は、すばやく回復をして危険を回避しよう。

基本その５　前ダッシュ近接

これも新要素。前方向に限り、ダッシュ中の近接攻撃が可能になっている。その操作方法だが、以前お伝えしたものから変更されているので、改めてここで紹介しよう。前ダッシュをしたらレバーを手前に倒し、ダッシュ中に任意の場所でトリガーを引けばいい。もちろん、全機種可能な攻撃だが、機体によって攻撃形態などが異なっている。

前ダッシュ近接は、当然のごとく前ダッシュから始動する。ダッシュ開始後は、レバーを手前に倒したままにしておく。

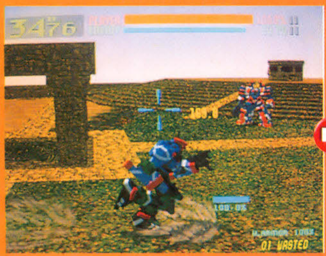
相手を捕捉したらトリガーを引く。トリガーの入力から攻撃が出るまで、若干のタイムラグがあるので注意。

タイミングが合えば攻撃は成功し、ヒットした相手はダウンする。近接距離でなくても、攻撃自体は出るようになっている。

ダッシュ近接の攻撃形態は、近接攻撃同様に機体ごとに異なっている。

基本その６　移動しゃがみショット

前作にもあった要素で、横方向へスライドしながらしゃがみ攻撃を行うというもの。停止状態の通常のしゃがみショットよりはリスクが少ないようだ。操作方法は、移動中に瞬時にレバーを内側に倒してトリガーを引けばいい。「オラ・タン」では、左右の攻撃に加え、両トリガーでも攻撃が出るようになった。



左、または右方向への移動中に、レバーをすばやく内側に倒して攻撃。

横に移動しながら、しゃがみショットを放つ。今作では、両トリガー攻撃も使用可能。

基本その７　スライディングショット

「オラ・タン」からの新要素。ダッシュ中にレバーを内側へすばやく倒してトリガーを引くと、加速状態からしゃがみショットが出る。使い方次第では、通常のダッシュ攻撃よりも使える。たとえば、単純にダッシュ攻撃よりも性能がいいしゃがみショットがある場合には、スライディングショットで攻撃するといい。

どの方向でもいいので、ダッシュ中にしゃがみショットの操作を入力。

機体によって異なるが、なんらかのアクションを起こしてしゃがみショットを放つ。

 ©SEGA 1998

各機、4種類のダッシュ攻撃の性質を把握せよ!!

先週の通常攻撃に続き、今週は各機種のダッシュ攻撃について説明しよう。「オラ・タン」での大きな変更点は、機体によって前後ダッシュ時と斜めダッシュ時の攻撃が違ってくるところにある。攻撃方法自体が違うものがあれば、微妙な弾数の変化などさまざま。また、ダッシュ中の選択肢が、ダッシュ攻撃のほかにバーティカルターン、スライディングショット、ダッシュ近接と多いので、瞬間での状況判断が勝負を分けるようになってくるぞ。

ちなみに、ここで紹介しているのは地上ダッシュの攻撃である。

●関連システム●

バーティカルターン

ダッシュ中の方向転換で、レバーを一度ニュートラルに戻して、再度レバーを倒すとその方向へのダッシュに切り替える（例外アリ）。機体がダッシュを続けている間は、何度でもターンが可能だ。ただし、基本的にダッシュした方向から正反対へはターンすることができない。バーティカルターンを行った際のダッシュ攻撃は、トリガーを押したときのダッシュ方向で決まる。たとえば、前ダッシュから横ダッシュに切り替えたあとに攻撃をすると、横ダッシュ攻撃が出るようになっている。

スライディングショット

左ページでも触れているが、機体によってはかなり使い勝手がいい。たとえば、後ろダッシュ攻撃の性質が変化して都合が悪い場合、このスライディングショットを使えば解決できる。

前ダッシュ近接

前ダッシュ時の選択肢として、前ダッシュ近接が加わった。攻撃の性質上、使う状況は限られるので、あまり頻繁に出すことはないだろう。操作方法は右ページを参照のこと。

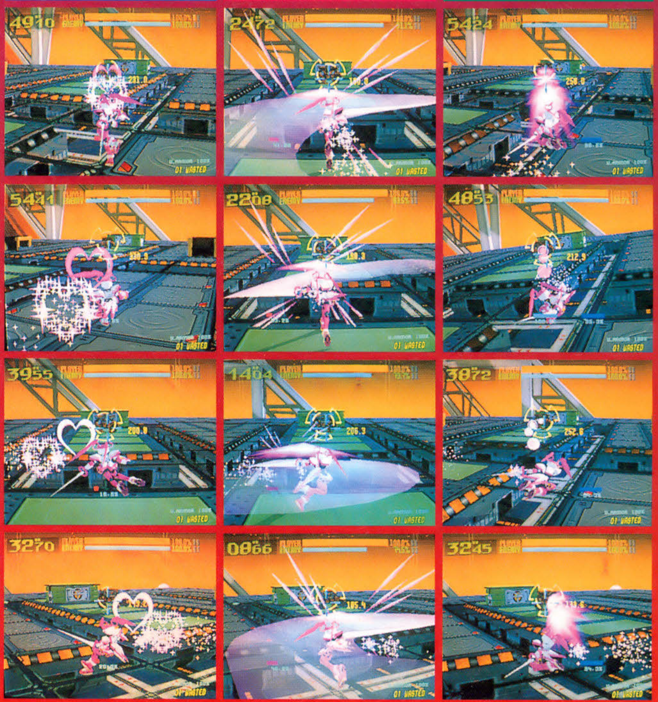
TEMJIN MBV-707-F テムジン

	LEFT	CENTER	RIGHT
前ダッシュ			
後ダッシュ			
横ダッシュ			
斜め前ダッシュ			
備考	どの方向でも効果は同じ。ボムを投げ、着弾時にドーム型の爆風を発生させる。	ソードを振りウェーブを発生。前のみ、ウェーブの相殺能力が高くなっている。	前は威力の大きいビームを2発、その他は、後と斜が3発、横4発でビームが小さい。

RAIDEN HBV-502-H ライデン

	LEFT	CENTER	RIGHT
前ダッシュ			
後ダッシュ			
横ダッシュ			
斜め前ダッシュ			
備考	どの方向でもグランドボムを投げる。爆発すると、平べったい爆風を発生させる。	レーザー。前は4×2、横と斜後は左右交互に2発ずつ、斜前は2×2。後はTSと同じ。	バズーカを連射。前は3発、横は8発、斜前は4発。斜後と後は3発の弾が15発に分散。

FEI-YEN Kn RVR-14 フェイ-イエン・ザ・ナイト



	LEFT	CENTER	RIGHT
前ダッシュ			
後ダッシュ			
横ダッシュ			
斜め前ダッシュ			
備考	どの方向でもソードを振り、ウェーブを発生させる。相殺能力が高い。	ハートビームを1発だけ発射。着弾後に爆発。斜と横だけエネルギー消費が少々大きい。	前と斜前は大きいビームを4発、後と斜後は5発、横は6発小さなビームを連射する。

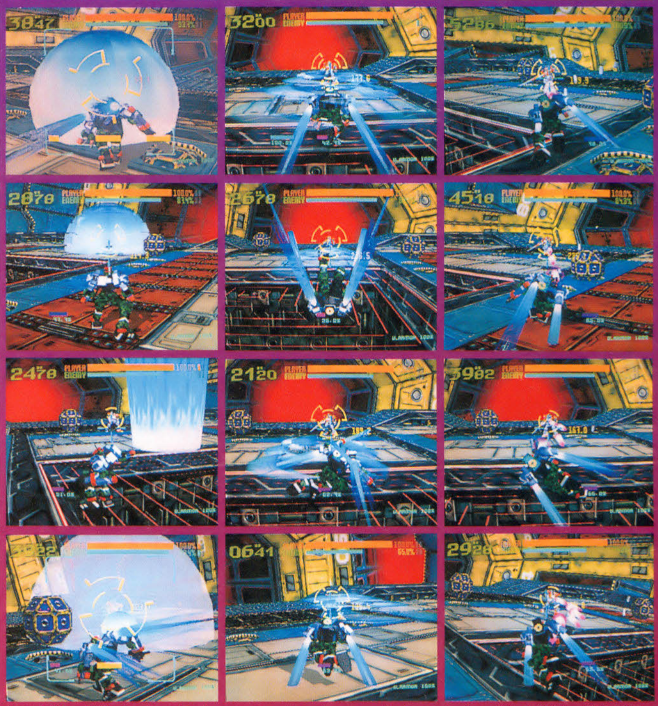
CYPHER RVR-42 サイファー

前ダッシュ / 後ダッシュ / 横ダッシュ / 斜め前ダッシュ

	LEFT	CENTER	RIGHT
備考	ダガーによる攻撃。前と斜前は３発連射、後は同時に３発、斜は５発、横は４発。	１発のホーミングビームを発射。どの方向でも攻撃形態に変化はない。	ビームを連射。前は２×４、後は５発、斜後と横は３×３、斜前は２×３となっている。

APHARMD B RVR-39 アファームド・ザ・バトラー

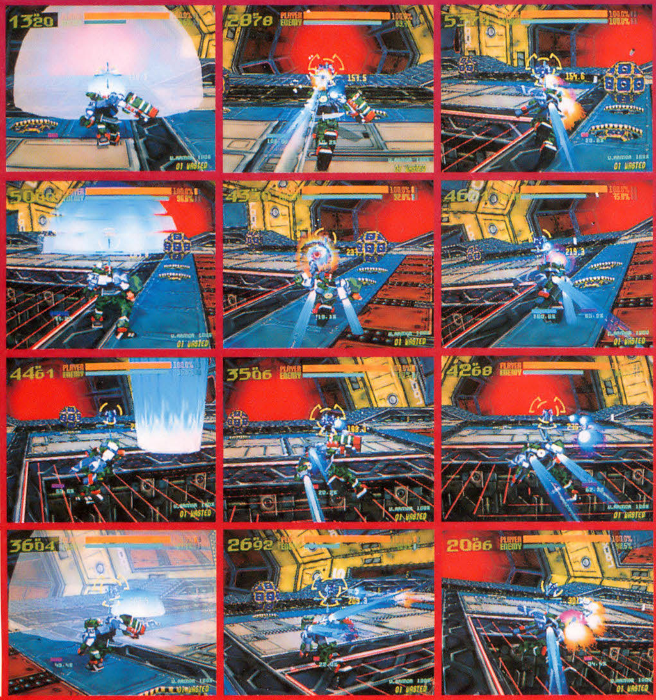
前ダッシュ / 後ダッシュ / 横ダッシュ / 斜め前ダッシュ



	LEFT	CENTER	RIGHT
備考	前と斜前は着弾時、後は転がったあとドーム型の爆風を発生。横と斜後はナパーム。	トンファーからソニックリングを発生。前、後、斜は左右で２発セット。横のみ片腕。	マシンガンを連射。前と斜前は２×５、後斜は５発、横は左右交互に６発撃つ。

APHARMD S RVR-33 アファームド・ザ・ストライカー

前ダッシュ / 後ダッシュ / 横ダッシュ / 斜め前ダッシュ



	LEFT	CENTER	RIGHT
備考	前と斜前は着弾時、後は転がりドーム型爆風を発生。横と斜後はナパーム。	どの方向も、速度の違うグレネード弾を発射。弾は青が速く、赤が遅い。	ファニーランチャーから、前と斜前、横は４発、後と斜後は３発の弾を連射する。

DORDRAY RVR-68 ドルドレイ

前ダッシュ / 後ダッシュ / 横ダッシュ / 斜め前ダッシュ

	LEFT	CENTER	RIGHT
備考	前のみ直線的な体当たりに攻撃形態が変化。後と横、そして斜はドリルを発射する。	前は七色の円盤を出して体当たりをする。その他の方向は、速度の速い円盤を放つ。	Fボールを前は２×４、後は２×４、横と斜後はワイドに３×４、斜前は４発連射。

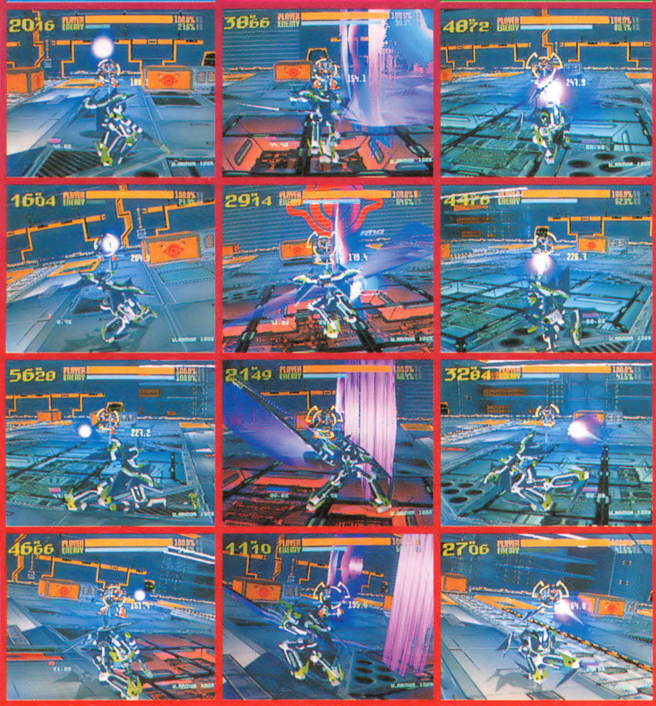
ANGELAN SGV-417-L エンジェラン

	LEFT	CENTER	RIGHT
前ダッシュ			
後ダッシュ			
横ダッシュ			
斜め前ダッシュ			
備考	前、横、斜は氷の結晶を出して氷柱を発生させる。後のみ氷の結晶を扇状に7発発射。	氷竜を呼び出す。前、斜前は氷竜が体当たり。後と斜後、横は氷竜が氷弾を吐き出す。	杖から氷弾を連射。前と後、斜後は2発、横と斜前は3発だが、同じ弾数でも形が違う。

BAL-BADOS XBV-819-TR バルバドス

	LEFT	CENTER	RIGHT
前ダッシュ			
後ダッシュ			
横ダッシュ			
斜め前ダッシュ			
備考	浮遊機雷を、前は大きいのを1つ、後は4つ、横は5つ、斜前は3つ出す。	腕を切り離し、前と斜前はビーム攻撃、後はフラッシュ、斜後は相手の近くで攻撃。	前と斜はリングがばねのように飛んでいく。後と斜後は5発、横は6発のリングを連射。

SPECINEFF RVR-87 スペシネフ



	LEFT	CENTER	RIGHT
前ダッシュ			
後ダッシュ			
横ダッシュ			
斜め前ダッシュ			
備考	前と横、斜前は光弾を1つ放出。後と斜後では同じ光弾でも遅くなっている。	どの方向も鎌を振り、衝撃波を発生させる。ただ、エネルギーの回復が遅い。	どの方向でも、ライフルから速度の速いビーム弾を1発だけ発射する。

GRYS-VOK SAV-326-D グリス・ボック

	LEFT	CENTER	RIGHT
前ダッシュ			
後ダッシュ			
横ダッシュ			
斜め前ダッシュ			
備考	前と後、斜には1発、横は2発のナパーム弾を発射。すぐに着弾、爆発する。	方向によって発射の仕方は違うが、いずれも2発ずつ、2回のミサイルを発射する。	前は2×2、斜は2発。後は着弾後きのこ雲が。横と斜後は3発が15発に分散。

NEXT OPERATION 次回はしゃがみ攻撃について解説!!

セガAM3研公認企画 Vol.56

電脳戦機バーチャロン XOVER クロスオーバー（仮）

Written by パブリシティ担当 J・K

バーチャロン全国大会緊急レポート!!

最強のバーチャロイドは「バル-バス-バウ」だった!!

3月29日（日）、バーチャロン全国大会は天気に恵まれ、晴天の中、開催された。会場予定時間は午前10時だったが、10時前にはすでに数百人の行列ができていた。

会場と同時に、押し寄せたバーチャロンファンは来場者に無料で配布されるリアルモデルのテムジンを貰い、すでに満足げな表情を見せ、さらに、会場入口に設置されたショップで限定販売のテレカやTシャツ、ポスターをすかさずゲット。ポスターは、30分ほどで売り切れる大盛況ぶりだ。

そして、10時30分、ついに全国大会が始まった。北の代表者から順に66名が登場。バーチャロンプロデューサー亙重郎の開会宣言後、1回戦が始まった。

全国大会ともなると、1試合ごとにハイレベルな闘いが繰り広げられ、ゲスト解説者として参加したバーチャロンワークスの面々もコメントに苦労していた。

決勝戦は、おおかたの予想に反し、バル-バス-バウ対ドルカスの対戦となった。互いに1ラウンドずつとり、最後の3ラウンド目が始まったが、ドルカスの攻撃は空を切り、バル-バス-バウの攻撃のみがヒットした。

その結果、優勝はバル-バス-バウを使用した「AVION村のマルチSHC」こと山田優一さんに決定した。バルが最強であることを示すと宣言していただけに、お見事としかいいようがない。

惜しくも決勝で散り2位となったのはドルカス使いの「AVION村の村長　学生ドルカス」こと山本昌一さん。3位は、優勝候補だったテムジン使いの「E.K.D.」こと飯野裕史さんだった。

予選を勝ち抜いた66名のパイロット。

デザイナーの有井氏と森氏。

手前2人がAM3連星の石畑氏（左）と寺田氏（右）、後ろが特別ゲストのカトキハジメ氏。

亙氏もゲスト解説者としてコメントを出していた。

1回戦よりハイレベルなバトルが展開された。

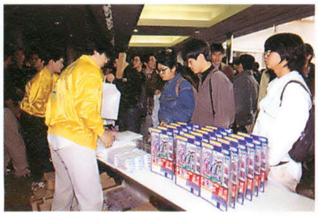
優勝したAVION村のマルチSHCさん。

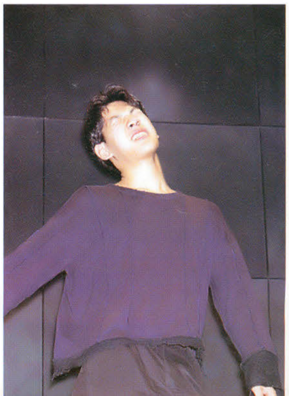
会場前の長蛇の列。すごい！

JACKも無料で配られた。

無料で配られたテムジンをゲットし喜ぶファン。

限定アイテムに群がる人の山。




2位のAVION村の村長 学生ドルカスさん。

3位のE.K.D.さん。

皆で熱唱！ 樋口智恵子ミニコンサート

ドラマCDでフェイ-イェン役を担当している樋口智恵子さんも特別ゲストで登場。登場と同時にドラマCD「カウンターポイント009a」のノリノリ曲「Party a Go Go」のメロディが流れ出した。

この日は、樋口智恵子さんの大勢のファンも詰め掛けていたため、すぐに樋口さんと会場は一体化。かなりの盛り上がりをみせた。

もちろん「Party a Go Go」だけではなく、この曲終了後、簡単なトークショーを樋口さんにしていただき、2曲目には樋口さんが作詞した「My Sweet Chocolate」を歌い、ミニコンサートは終了した。

樋口さんは、ミニコンサート後も電脳大ジャンケン大会に出演し、会場を大いに盛り上げた。

観客全員総立ち。ミニコンサートのボルテージもヒートアップ。

熱唱する智恵子嬢。

全国大会終了後、オラタンも登場!!

当日は、全国大会に出場できなかった人やセガファンのために、セガ新作アーケードゲームがフリープレイ状態で置いてあった。

結局何が出展されていたかというと、ビデオゲームとしては「ファイティングバイパーズ2」（バーサスシティで4台）と「ゲットバス」（ブラストシティタイプ4台）の2種類、それに会場だけの限定だった「プリント倶楽部バーチャロンバージョン」4台と「UFOキャッチャー」1台（バーチャロンコレクションフィギュアVer.1とタペストリー）、そして「UFOあらかると」1台（キーチェーンフィギュアバーチャロン）。

ここで、なにか違和感を覚えるユーザーもいると思いますが、そう、バーチャロンの全国大会なのに、バーチャロンの最新作「オラトリオ・タングラム」がないではないかと。でも、ご安心を。朝から出展はしていなかったのですが、全国大会が終わってから、ツインタイプを2台会場に出していました。オラタンが置いてないので帰ってしまった人もいるかもしれませんが、イベントは最後までいると得なことが多々あるので、早く帰らないようにしましょう。

オラタンも全国大会終了後登場。残っていたユーザーが長蛇の列を作った。

開発からのプレゼントあり

樋口智恵子ミニコンサートのあとは、全国大会最後のイベントとして、開発者からのプレゼント争奪、電脳大ジャンケン大会が催された。

この日のために、開発者が用意した物は、カトキハジメ氏サイン入りバーチャロンポスター（額付）、カトキハジメ氏サイン入りオラタンポスター（額付）、カトキハジメ氏サイン入りウォールプレート（壁掛）＆下敷の4品。この4品を巡り、ジャンケン大会が行われ、ユーザーを喜ばせた。

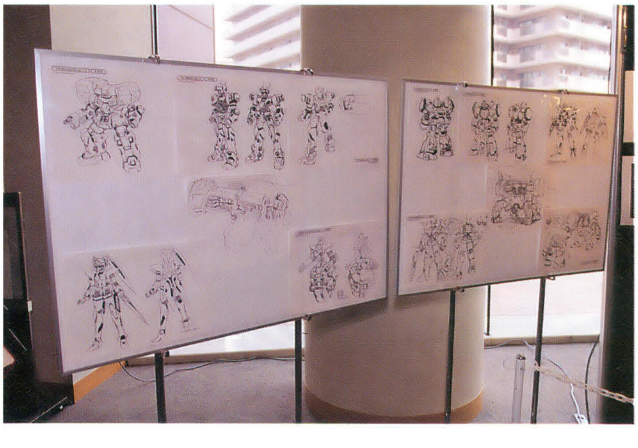
さらに、特別ゲストとして登場した樋口智恵子さんも特別参加。サイン入り色紙を3名に、なんと持っていたバブリシャスガムと手鏡を1名にプレゼントしてくれた。

カトキハジメ氏サイン入りバーチャロンポスター（額付）をゲットし、満足げなユーザー。

バーチャロンギャラリーに特典あり！

会場入口にはバーチャロンギャラリーと称し、今まで制作してきたバーチャロンのビジュアルやカトキハジメ氏が描き起こした設定画が展示されていたのだが、実は設定画としては初公開だったジグラットの変形前・変形後があったのに気がついたでしょうか？

イベントに参加すると、こういったいいことに巡り会えるので、今後のイベントにも期待してください。特に、オラタンには注目！


設定画のジグラットは初公開でした。

限定アイテムがまだ手に入る!!!

全国大会会場では、この日だけの限定販売として、テレホンカード2種類とTシャツ3種類、オラタンポスター2種類が限定販売されていたが、テレホンカードのみ若干の余裕がまだあり、現在秋葉原と布施にあるゲーマーズショップで販売されているぞ。

もちろん、両店舗とも数に限りがあるため、手に入れたいという人は電話をかけてみることをお薦めする。この、ゲーマーズショップ販売分ですべてとなり、再販はないということ。

バーチャロンファンで買い損ねた人、また当日会場に行けなかった人は、この最後の機会をお見のがしなく！

●セガゲーマーズ ハイテクランドセガ秋葉原店
住所：千代田区外神田1-10-9 H/LS秋葉原5F
問い合わせ先：03-5256-8123
JR秋葉原駅より「中央通り」側下車徒歩1分

●セガゲーマーズ セガワールド布施店
住所：東大阪市長堂1-1-13 S/W布施店2F
問い合わせ先：06-783-7006
難波駅より近鉄線で約15分。布施駅駅ビル2F

写真は布施店です。

これが限定販売のテレカ。

最後にプレゼント

先ほど紹介した、限定販売されたテレホンカードを2名の方にプレゼント（絵柄はこちらで決定させていただきます）。この極めて貴重なプレゼントがほしいという人の応募先は、〒103-8501 中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「バーチャロンXOVERテレカゲット」係まで。締切は5月8日消印有効。どしどしご応募ください。

SEGA 公認!! AM1研

だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER!

ついにあの「刑事(デカ)ゲー」が復活！MODEL2基板によってグレイトにパワーアップしたブルーノ刑事の勇姿を見よ！

刑事(DEKA)再び参上！

AM1研ダイナマイトシリーズ最新作となる、「ダイナマイト刑事2」がついに発表！ 今回の舞台はテロリストに占拠された豪華客船。大統領から直々の命を受けたブルーノ刑事とその面々が繰り広げる、ダイナマイト大活劇（!?）を堪能せよ！

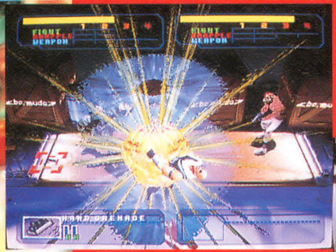
●セガ●５月稼働予定
●アクション●MODEL2基板

ダイナマイト刑事(DEKA) 2

ウワサのアイツが帰ってきた！

一部のファンに熱烈な支持を受けサターンにも移植された「ダイナマイト刑事」の続編が装いも新たに登場！ 前作の基本システムを継承しつつ、キャラ選択やルートの分岐など新要素が追加され、ますます爆裂した作品に仕上がっているぞ。柱時計、コショウに続く、冷凍マグロや寿司といった武器(!?)にも注目！

今回はMODEL2で登場！



ST-Vで展開していた前作から一転、MODEL2基板へと転向。グラフィックや演出もさらに豪快に、そしてハデに進化した。頻繁に変わるカメラアングルもイカしてる。

敵は武装テロリストだが、相変わらずおかしなヤツらも出てくる。コイツは鎖帷子を着込んだコックだ。ん？ 船上の強いコック!? どこかの映画でこういう人が、いたよね!?

from AM1研 部長 中川力也

今回のテーマは、「シーフード」です

あの「ダイナマイト刑事」が、パワーアップして帰ってきました。再び出動することになった主人公達は、この約１年以上の間鍛えてきた成果を見せようとはりきっています。今回のテーマは「シーフード」です。

©SEGA 1996, 1998

舞台は戦場、いや船上だ!

今回ブルーノ刑事が活躍する舞台となるのは、アメリカが誇る豪華客船「BERMUDA(バミューダ)」である。処女航海の途中、大西洋上で武装テロリストにシージャックされたこの客船には、大統領令嬢(またかっ!)が乗っており、彼女を助け出すために、海軍特殊部隊の隊員であるジーンとエディーが出動するのである。しかし、なぜ刑事であるブルーノも? 実は前回の事件で見事令嬢を助け出したその腕っぷしの強さを大統領は非常に買っており、どんな無理をしてでも今回の事件に彼を参加させたかった。さらに、そのことを直々に大統領から切り出されたブルーノ刑事は舞い上がり、二つ返事でOKしてしまったのである。(チト強引!?) さて、どんな活躍を見せてくれるのか?

客船の内部はとにかくいろんな施設が揃っている。カジノ、プール、レストラン、客室、倉庫、甲板などを舞台に、ダイナマイトなヤツらが大暴れするのだ。やたら日本を意識した部屋もあるようだが……!?

危険な爆弾3・連・発!!

主人公となるのは“ミスター・ダイナマイト”ことブルーノ・デリンジャー警部。前作で相棒だったシンディ・ホリデイ警部は現在休養中で、そのかわりに海軍特殊部隊SEALSの隊員2人が作戦に参加する。どいつも一癖二癖ありそうな連中ばかりで、物語はさらに爆発しそうな予感……。

Mr.ダイナマイト ブルーノ・デリンジャー

ご存じ、サンフランシスコ市警の“ミスター・ダイナマイト”。前作でもそのタフネスさを見せつけたが、今回も大統領直々の命により特別に出動する。前作からのファンならもう気がついたかもしれないが、前回の事件の功績により、警部補から警部に昇格している。ナイスバディでファインルックスな奥さんのバーバラとは相変わらずらしいが、少しだけ仲直りしたというお話。よかったねぇ。

女鬼軍曹 ジーン・アイビー

米海軍特殊部隊SEALSの女鬼軍曹。格闘術のプロで、サンボと中国拳法に通じている。過去に関しては謎が多く、なんでもウクライナ生まれで16歳にしてロシアの特殊部隊スペツナズに入隊、その後19歳になってゴラン高原のモサドとして活動していたという噂。余談だがあの「007」シリーズの第25作“ネット・フィクサー”(邦題「ポリゴン卿の野望」)にボンドガールとして出演するという話も。

両刀使い(?) エディー・ブラウン

ジーンと同じくSEALSのメンバー。技の流派はムエタイだ。噂では両刀使いでカミングアウトという話で、足を3本使うムエタイ使いとか、新宿2丁目の盗塁王と呼ばれているらしい。昔はワルだったが、どこかの刑事と48時間走り回ったおかげで改心。ビバリーヒルズで転んで記憶喪失になったり、チベットで超常現象を起こす人間になったりと、かなりハードな人生を送っている。

緊・急・情・報・!
東京湾上でシージャック発生!?

本当は「ダイナマイト刑事2」発表会

さる4月9日、東京湾をクルーズする豪華客船「シンフォニー号」で「ダイナマイトクルーズ」と銘打たれた「ダイナマイト刑事2」の発表会が開催された。「シンフォニー号」の優雅なその姿は、まるでゲームさながらだったぞ。

会場にはAM1研“ダイナマイト”中川部長を始めとする開発スタッフも駆けつけ、取材陣もしばしの間見事な東京湾の夜景に酔いしれた。

AM1研中川部長から挨拶が。「グラフィックやゲーム性が大きく変わりました」と力強いコメント。

ダイナマイトクルーズの会場となった客船「シンフォニー号」。

会場には、週刊ファミ通でお馴染みの柴田亜美先生の姿も! ってことは、この発表会がマンガに? どんなマンガになるのか、ファミ通を見るのが今から楽しみ。隣は、セガAM2研時代にマンガに出してもらったこともある、本誌編集ウメ。

豪華客船の一室を使って催された、今回の発表会。ブラストシティ筐体が4台並び、会場は大いに盛り上がったぞ。

次週、さらに続報紹介!!

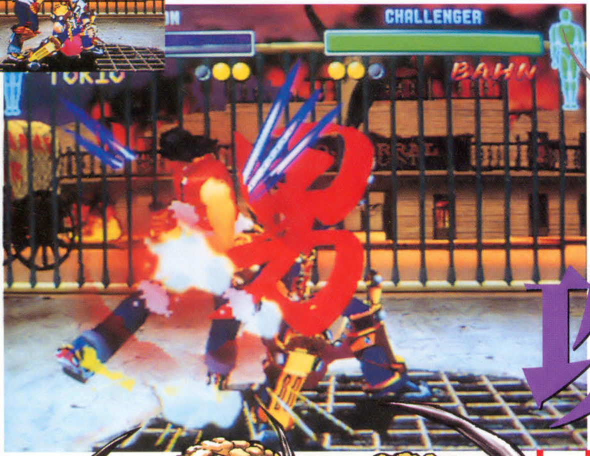
OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY Special Vol.96

PRESENTED by SEGA
AM2 AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

正式出荷日から約10日が経過。各地で繰り広げられる闘いに熱い灯をともすべく、本誌はついにFV2の攻略を開始する！　注目のB.M.最新情報も見逃すな!!

新参者歓迎！目指せ、トップバイパー!!



FV2 FIGHTING VIPERS 2 ファイティングバイパーズ2

●セガ●稼働中●対戦格闘
●MODEL3基板（STEP2）

構成・文は、前作の全国覇者・明石家サンマン、協力にVF3バトル甲子園でベスト8入りしたマスク・ド・ヒジテツと強力な面子（メンツ）で贈る最強の攻略。「やりたいけど、前作をプレイしていない…」とお嘆きの人から「ある程度覚えたが、もっと上達したい」といった人まで幅広くカバーするぞ。FV2プレイヤーは絶対に必見だ！

攻略始動

と、その前に――悪の市長B.M.に迫る！

前作より引き続きボスキャラクターとして君臨するB.M.。ここでは、圧倒的な強さをもってプレイヤーへ襲いかかり、恐怖を植えつけるこの男の実態にスポットを当ててみよう。

PROFILE

性別：男　年齢：50歳
得意技：パンチのコンビネーション　性格：独善的

STORY

ナッツクラック（NC）の大会を催し、裏で賭博を行って金儲けするなど、悪政を働く市長。現在はNCの禁止条例を作って"バイパー狩り"を行い、大勢を街の沖にある監獄島へ投獄している。

新たに公開された、今井トゥーンズ氏のB.M.のイラスト。あたかも生きているかのような存在感のあるアーマーがなんとも不気味かつおぞましい。特に肩口の部分は、腹をすかせた化けもののように、今にも襲いかかりそうな雰囲気だ。

プレイヤーキャラとして使用可能？

豪快な単発技、容赦なく中下段に振り分けられる連係と恐ろしいまでに強い彼は使用できるのか？と尋ねてみたところ「残念ながら使えません。もし使えたら、使った人が間違いなく最強になりますから」とのこと。ま、当然か!?

AM2 スタッフに聞くB.M.制作秘話

うちのデザイナーがMODEL 3基板に慣れようと奮闘していた初期に生まれたB.M.。化けものっぽさが増幅した見た目と、MODEL 3ならではのアーマーの質感に注目してほしいですね。

◀AM2研 片岡洋 FV2の開発が終了し、ほっと一息の片岡氏。

SYSTEM GUIDE システムガイド Vol.1

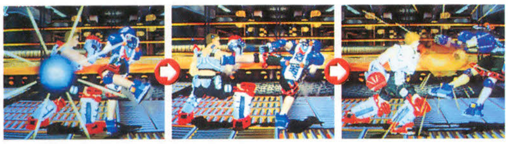
相手のコンビネーションなどは目で見て覚え、身体に叩き込まなければそう容易に対処できないが、作品の基盤となるシステム部分はその原理を知識として身につけているか否かだけでも大きな差異が生じる。つまり、勝利という名の栄冠をつかむための第一歩は根本的なシステムの理解から、といっても過言ではない。まずVol.1となる今回は、本作独自の防御テクニック3要素を覚えていただこう。

LECTURE 1 上中段G&A（ガード アタック）

ガードと攻撃が一体化したFV独自要素

⇦Ⓟor⇦Ⓚ

敵の上中段攻撃を防御しつつ中段攻撃へと転じるもの。ガード、またはヒットさせれば一方的な反撃は受けないものの、自分が若干不利な状況に陥ってしまう技のフォローに使うのが基本だ。ちなみにバンは⇦⇩⬃ⓅⓅなどでもG＆Aが出る。



ヒット効果は浮かし、吹き飛ばしと技により様々だが、敵の上段アーマーが点滅していればそれを破壊できる点は全部共通。

出るまでは立ちガードと同性質

攻撃判定が出るまでは立ちガードとほぼ同じなので、敵の上中段攻撃を無効化できるが、下段攻撃や上段投げには無力。なお、しゃがみパンチは判定が変化し、上中段G＆Aでも下段G＆Aでも反撃可能。

投げ技に対しては、G＆Aのモーション中に投げ抜けを入力しておけば良いのだが、それも読みが合えばの話。

出した後の硬化が長い

よって、読みが合ってG＆Aが決まればあまり問題ないが、ガードされてしまうとアッパーなどの打撃をはじめ、距離がそう遠くなければ上段投げによる反撃まで許してしまうのだ。乱用は厳禁。

逆をいえば相手の上中段G&Aが見えたら立ちガードへ移行し素早く反撃することも重要なのである。

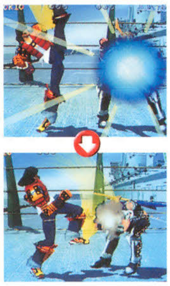
CHECK POINT G&A返し返し

G＆Aを敵がG＆Aで返したところへ、素早くさらにG＆Aを入力することで反撃するテクニック。それが“G＆A返し返し”。今作では互いにタイミングよく出せば、無限に行えるようになった。ただ回数に伴い失敗した際の損害も大きくなるぞ。

上中段G＆A同士、下段G＆A同士で可能。

G&Aを無効化する技もある

相手の上中段攻撃をガードしつつ…と書いたが、G＆A（テックガード含む）の防御モーションを弾く（この際ダメージは与えられない）上中段攻撃も存在する。右にあるトキオの踵落としがその代表例だ。

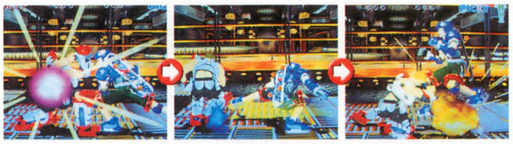


LECTURE 2 下段G&A（ガード アタック）

今作より新たに加わった対下段用ガード攻撃

⬃Ⓟor⬃Ⓚ

相手の下段攻撃を防御しつつ下段攻撃を繰り出す。G＆Aの対下段用、と書いたほうがわかりやすいか。対上中段用と同様、他の技のフォローや起き上がりに下段攻撃を重ねてくる相手に使うのがベーシックな使い方。動きを読んで使おう。

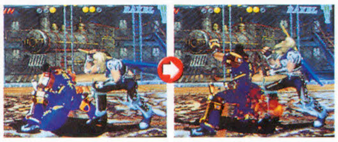


どの下段G＆Aもヒットすればダウンを奪える。また、相手の下段アーマーが点滅していれば、それを壊すことも可能だ。

攻撃判定が出るまでの間はしゃがみガードとほぼ同性質

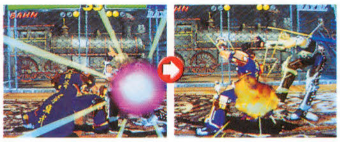
攻撃判定の発生までは下段攻撃をガードできる（＝しゃがみ）状態なので、敵の上段攻撃や上段投げに合わせても効果的だが、中段攻撃と下段投げはくらってしまうので注意せよ。なお“下段攻撃をガードできる状態”と回りくどく記したのは、しゃがみガードと大きく相違する点があるためだ。詳しくは右の写真を参考に。

しゃがみガード

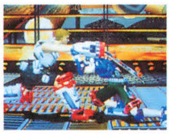


ガードを外すだけでダメージは与えられない中段攻撃（＝しゃがみガード外し技）・鉄山靠だが……。

下段G&A



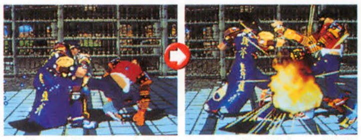
下段G＆Aによるガード中ならヒット。しゃがみガード外し技は、上中段G＆Aほか多数あり。



上段投げと違い、下段投げは投げ抜けできないのでいくらコマンドを入力しておいても無駄だぞ。

上中段G&A同様､出した後の硬直が長い

防御されると反撃は必至…だが、出したあともしゃがみ状態が維持されるため、上段攻撃および上段投げによる反撃は受けない。つまり、敵の下段G＆Aをガードした場合（上中段G&Aとの判別は青と赤の光で）は、中段攻撃で素早く反撃すべきなのだ。



敵の下段G＆Aを防御したら中段で返すのが得策。下段投げによる反撃は間合いにかなり左右される。

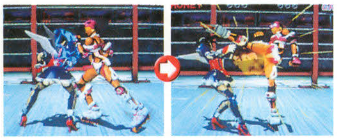
LECTURE 3 テックガード

扱いは若干難儀だが、使いこなせばレベルアップ間違いなし!

対上中段攻撃用 Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　対下段攻撃用 ⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

敵の打撃に合わせて出せば追加入力で様々な技へ派生するうえ、その際ガード状態から攻撃へ転じるまでの速度がG＆Aより速い、などが特徴。ただし有効時間が短く失敗時の硬直も比較的長いため、出すタイミング次第では相手の技をくらってしまうので注意。上級者向けなのでゲームに慣れてきてから使っていこう。

成功すれば一瞬暗転する。このあとの入力は任意の速度がそのまま反映されるので、なるべく早く行うこと。写真は対上中段用だが、対下段用も派生技は同じ。



失敗例。敵の攻撃を引き付け、モーション（1枚目参照）に合わせよう。

ⓅやⓀを入力すればそれぞれに応じた打撃。アーマー破壊効果があるのが普通だがエミ、ハニー、グレイスのみなぜかない。また、⇦Ⓟや⇨Ⓟで違った打撃を出せるものも少なからずいる。

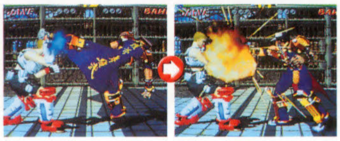
下段回し蹴りを繰り出す。ダウンを奪えるが、ⓅやⓀと違いアーマー破壊の効果などはない。

単にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを入れたなら時計と逆回りに、⇧、⇩を加えれば各々画面奥、手前へ避ける。

相手の硬直時間を延ばすことが可能

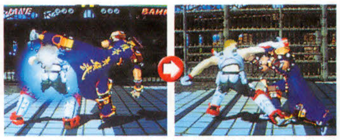
見た目だけでは恐らく判断できないだろうが、テックガードが成功すると、間合いがさほど離れなくなると同時に、実は相手の出した技の硬直時間へさらに数フレームが加算される。よって、普通にガードすると反撃できなかった技が、テックガードを使用することで反撃可能になったり、打撃でしか反撃できなかった技に投げ技を決められたりするのだ。単にⓅやⓀなどを追加入力して反撃を試みる、避けから横投げなどへ連係する、といった戦法にこの手を加え臨機応変に攻めを組み立てていこう。

立ちガード



バンの足蹴（Ⓚ）は単にガードしても、間合いや硬化の関係で投げ技による反撃が間に合わないが…。

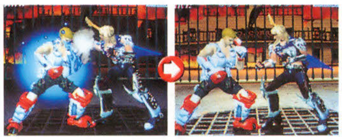
テックガード



テックガードで受け止めれば投げ技を決められる。サンマンなどには特に重要なテクニックとなるぞ。

コンビネーションを止められる

たとえ敵がⓀⓀと先行入力しておこうが初弾をテックガードで防げば途中で止められる。ただピッキーのトー＆ハイキック（⇩ⓀⓀ）のような例外もある。



ⓅⓀの初弾にテックガードを合わせれば、この通り。

対下段用もほぼ同性能

しゃがみ状態になるため敵の上段をかわせるといったこと以外はほぼ対上中段用と同じ性能。

基本的に敵がしゃがみ状態になるので、投げで反撃する場合は下段投げ。

© SEGA 1998 ※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

Sunny Side SNK

From SNK!

わてがSNKの梅本っちゃんだす。大阪のラジオでコーナーやってます。SNKインフォメーションコーナーに、ご意見ご要望など何でもおハガキ送ってください！全部目を通してますし、できればラジオで読み上げますので、お願いしますね。リクエストもOK！

梅本氏

NEWS 「DJステーション」がレギュラー放送決定！

SNKの人気キャラクターを演じる声優陣８人が繰り広げる、リスナーのリクエストによりストーリー展開が変化していくラジオドラマ『DJ Station』が、『ねおちゅぴ』で４月から月１回レギュラーで行われる。『ねおちゅぴ』放送日は、ラジオ大阪■毎週日曜日23：30～24：00、ラジオ日本■毎週土曜日24：02～24：30、東海ラジオ■毎週月曜日23：30～24：00で、『DJ Station』が行われるのは毎月第４週目の放送日となっている。

なお、ラジオ大阪の放送日時が変更されているので、ラジオ大阪を利用しているリスナーは注意しよう。

全員で写真撮影。みなさんやる気満々です。

NEWS 「SNK一撃！ネオ・ラ・ジオ」が新しくなった

大阪・毎日放送（MBS）ラジオで放送中の『ネオ・ラ・ジオ』がリニューアルされた。北野誠、長与千種に加え、４月からは柳明日香に変わり佐藤仁美が参加。内容は、３人それぞれのトーク、SNKの梅本っちゃんが登場するインフォメーション、お笑い勝ち抜き戦、ゲスト参加など充実した55分に。

10月10日生まれ、18歳。さまざまなドラマ、映画の役をこなし、４月から始まった注目のTVドラマ『羅刹の家』にもレギュラー出演している。

『ネオ・ラ・ジオ』は今年で６年目。新内容をチェック。

特別企画 KOFディスコグラフィ・オールカタログ for SCITRN LABEL

サターン版KOF'97の発売と、サタマガの描き下ろし表紙を祝しての特別企画。今回は、４作にわたるKOFの軌跡をサウンド面から辿る。最新のアルバムから'94のサントラまで全33タイトル。SNKサウンドチーム“新世界楽曲雑技団”によるサウンドパフォーマンスを一挙紹介。

シリーズ最新、KOF'97は6タイトル

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 オリジナルサウンドトラック
●1,835円●PCCB-00273
●'97.8.20●２枚組/ピクチャーCD

KOFのサントラで、２枚組はこれが初となる。２枚目はキャラの全ボイスが収められた８cmCD。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 アレンジサウンドトラックス
●2,548円●PCCB-00279
●'97.9.19●カセットインデックス

おなじみの原曲アレンジも４作目。庵、アテナの歌や、『チョイボンゲ音頭』は一聴の価値あり。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ドラマCD ～激突編～
●2,548円●PCCB-00281
●'9710.1●ラジオ未収録分収録

庵の体の中で目覚めたオロチの血、それを知った京は…。２人の闘う宿命を声優陣が熱く演じ合う。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ドラマCD ～宿命編～
●2,548円●PCCB-00286
●'97.11.7●ラジオ未収録分収録

激突編の続編に当たる今作は、京サイドと庵サイドに分かれて収録。２人の宿命はいかに……。

LD ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
●4,893円●PCLP-00654
●'97.10.17●カラー90分

『ネオジオフリーク』精鋭スタッフによる究極攻略法を、映像で伝授。攻略ブックレットつき。

VIDEO ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
●4,893円●PCVP-12198
●'97.10.17●カラー90分

LDと中身は同じ。究極の対戦方法や隠しキャラのフォローはもちろん、EDやデモも収録されている。

ドラマCDが初登場のKOF'96

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 オリジナルサウンドトラック
●1,529円●PCCB-00223
●'96.8.21●スーパーピクチャーCD

シリーズ独自のファンキーな雰囲気を継承。'96のアテナ役、さとう珠緒のボイスももちろん挿入。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラックス
●2,548円●PCCB-00225
●'96.9.20●カセットインデックス

京と庵のバラード、さとう珠緒の歌が挿入されているアルバム。デモメドレーもあり、充実している。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマCD
●2,548円●PCCB-00230
●'96.11.7●ラジオ未収録分収録

バイス、マチュア、ゲーニッツも交えたドラマCD第一弾。KOF'96も、注目はもちろん京対庵の闘い。

LD ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
●4,893円●PCLP-00616
●'96.10.18●カラー90分

ビデオとは同内容。KOFビデオでおなじみ、攻略と同時進行のオリジナルドラマもあり。

VIDEO ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
●4,893円●PCVP-11970
●'96.10.18●カラー90分

ゲームシステム紹介やチーム毎の攻略プレイ、エンディング、おまけなど、90分に見どころが満載。

CD-ROM ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 PERFECT FILE
●7,140円●PCRH-00016
●'97.6.18●マウスパッド

KOF'96の魅力をCD-ROMにパッケージ。オリジナルイラスト、スクリーンセイバーなど充実のデータ集。

©SNK 1994,1995,1996,1997,1998

多くのファンを魅了した'95

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 オリジナルサウンドトラック
●1,529円●PCCB-00187
●'95.8.19●スーパーピクチャーCD

俺の登場、チームバトルという新要素により更に熱くなった'95。サウンドもより重厚になっている。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラックス
●2,548円●PCCB-00189
●'95.9.21●カセットインデックス

原曲を生かしたアレンジと'95のアテナ役、長崎萠の歌、13人の声優の合唱曲が熱いアルバム。

LD ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
●4,893円●PCLP-00575
●'95.10.21●カラー90分/4Pマニュアル

声優陣によるKOFオリジナルドラマとゲーム攻略の映像を1つにした内容。1粒で2度おいしい？

VIDEO ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
●4,893円●PCVP-11740
●'95.10.21●カラー90分/8Pマニュアル

KOF'95に登場するキャラクター紹介からエンディングまで声優陣の語りで盛り上げてくれる。LDと同内容。

check ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～最終王座争奪戦～

●1,529円
●PCVP-11767
●'95.10.17
●カラー50分

サイトロン主催のゲーム雑誌別対戦ゲーム大会の、ハイレベルな闘いをビデオに収めたのがコレ。実はサタマガも参戦しているが、結果は……。

KOF'94の音楽はKOF音楽の礎

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 オリジナルサウンドトラック
●1,529円●PCCB-00162
●'94.10.21●CDケースサイズステッカー

元祖KOFのサウンドは、今聴くとかえって新しい気持ちで聴けるかも。ボイス、SE全収録。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラックス
●2,548円●PCCB-00165●'94.11.18
●アイロンプリントシート

原曲からチョイスした13曲をフルアレンジ。'94アテナが歌う『サイコソルジャー KOF Version』も。

LD ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
●4,893円●PCLP-00539●'94.12.16
●4Pマニュアル/KOF'94TV-CF収録

オリジナルドラマと攻略映像の融合第1弾。ゲーム以外でのキャラのやりとりが楽しめる。

VIDEO ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
●4,893円●PCVP-11571●'94.12.16
●8Pマニュアル/KOF'94TV-CF収録

'94のビデオ、LDの映像特典にKOF'94のTV-CFが3パターン収録されているので要チェック。

シリーズ通してのKOFメディアはこれで決まり！

ここまで紹介してきたアルバムやビデオ以外の作品で、KOFをゲーム以外のメディアで盛り上げているCDをここにまとめて紹介。ゲームではうかがえないキャラクターたちの知られざる表情や設定を知りたい人、ゲームを超えてKOFサウンドを楽しみたい人などはぜひ一聴してほしい。よりKOFの世界を深く知ることうけあいだ。

CD NEO·GEO DJ Station SNK新世界楽曲雑技団featuring B.O.F
●2,548円●PCCB-00244
●'97.1.18●キャラクターネオプリシール

『DJ Station』の内容とB.O.Fの曲で構成。ネオジオワールドでしか聴けなかった曲も挿入。

CD NEO·GEO DJ Station SPECIAL ラジオドラマ編
●2,548円●PCCB-00262
●'97.6.4●ラジオ未収録分収録

お笑いドラマアルバム。声優陣は浪速人のため、お笑いはお家芸。いつもと違うキャラが味わえる。

CD 草薙京

●1,529円
●PCCB-00268
●'97.7.18
●スーパーピクチャーCD

CD ギース・ハワード

●1,529円
●PCCB-00275
●'97.11.19
●スーパーピクチャーCD

CD テリー・ボガード

●1,529円
●PCCB-00288
●'97.11.19
●スーパーピクチャーCD

CD 不知火舞

●1,529円
●PCCB-00297
●'98.8.20
●スーパーピクチャーCD

NEO GEO DJ Staition Live '98

●3,360円●PCCB-00307●'97.3.18●2枚組/ピクチャーCD

新世界楽曲雑技団SUPER BANDによる演奏と、SNKオールキャスト声優陣の歌やドラマを織り交ぜたライブが1月17、18日と2日間にわたって行われた。そのライブを2枚組で、150分間存分に楽しませてくれるのがこの作品。京、庵の新曲、『お笑い大合戦』、『草薙家の一族』など『DJ Station』の楽しさがふんだんに盛り込まれた内容。

CD ザ・キング・オブ・ファイターズ シンフォニックサウンドトラックス
●2,548円●PCCB-00220
●'96.7.19●ベストアルバム

'94、'95の原曲がオーケストラアレンジされた作品。10曲にわたり、管弦楽が重厚かつ優しく響く。

CD NEO·GEO GALS Vocal Collection
●2,548円●PCCB-00219
●'96.6.21●24Pキャラ声優プロフィール

NEO・GEOを代表する人気女性キャラクターのボーカル・コンピレーションアルバム。全10曲挿入。

ANALOG K·O·F DANCE TRAX
●1,213円●PCJB-00001
●'96.11.21●アナログ盤

同タイトルのCDから曲を4曲ピックアップした内容。大物ミキサーのアレンジは、迫力満点。

CD K·O·F DANCE TRAX
●2,548円●PCCB-00233
●'96.11.21●リミックスアルバム

KOFダンス・ミックスアルバム。有名ミュージシャンの起用により、豪華な内容に。

KOF'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION

●1,529円●PCCB-00292●'97.12.3●スーパーピクチャーCD

プライズグッズのキャラ別オリジナルドラマを6人分収録した作品集。価格も1,529円とお得だ。

今回は特別企画のため、通常のコーナーはお休みです。次回、HYPERフリークスでは"月華の剣士特集其の参"と、ポスターのプレゼント発表を行います。お楽しみに。

一秒を感じ取れること…
命を大切に思うこと…
そして
女神を味方につけること…
BURNING RANGERS™
セガオフィシャル独占
バーニングレンジャー　オフィシャルガイド
ソニックチーム、待望の新作「バーニングレンジャー」を徹底攻略！
基本操作やシステムをわかりやすく紹介！
複雑なステージ内部を、マップで解説！
「ジェネレートシステム」を徹底攻略！
バーニングレンジャー達の設定資料、
ソニックチームからのコメント、
読者プレゼントなど、おいしい情報も満載だ！
【この1冊で、すべての要救助者を救い出せ！】
好評発売中!
A5判·104ページ·本体価格 1,000円
© SEGA ENTERPRISES.,LTD.
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

超人の形態

第56回

作品56
「デカスリート」
セガ
1996.7.12
5,800円／SPT

柔軟な才能が求められるのはゲームも現実も同じ

ゲームには殺人モノやエッチなモノや、いわゆる「不健康な」内容のものが多い。それが悪いとは思わない。ゲームというフィクションの世界での出来事は、現実世界のものさしで測れるものではないからだ。でもたまには「健康な」ゲームがしたくなる。そこで陸上競技の「デカスリート」をやってみた。

ところで、この連載の原稿は毎週書いているのだが、原稿を書くためにはゲームもしなければいけない。これが、6日間ゲームをして1日で原稿を書く、という優雅なスケジュールならいいが、当然、他の仕事の取材をしたり、いろいろな原稿を書かなければいけない。では、いったい毎週のゲームの時間をどうやって工面しているのか。読者の方から聞かれることがある。

たしかに、毎週何かのゲームを最後までクリアしているわけではない。たとえば、この「デカスリート」は1時間もかからずに終えることができる。しかしゲームというものは本来1時間で終わるものではない。何度も繰り返して、テクニックを向上させて、やっと「何かに到達した」という気分になれる。しかし毎週新しいゲームについて書くとなると、上達し始めたかな、という頃には新しいゲームを始めないといけない。

「デカスリート」でも、そうだ。短距離走や砲丸投げなどシンプルなゲームは、すぐにマスターできる。しかし走り高跳びや円盤投げなど、複雑なボタン操作をマスターしないとならないゲームは「なんとかこなせるようになったかな」という頃には原稿の締め切りが迫っている。ゲームのスイッチを消して、ワープロに向かわなければいけないわけだ。

しかし、そんな週間のゲームライフを送っているぼくに、この「デカスリート」は「ある生き方」を教えてくれたような気がした。これは陸上の「十種競技」だ。短距離走から1500メートル走まで、さらには棒高跳びや円盤投げまで、いろいろな種目をこなさなければいけない。陸上のスペシャリストではなく、万能のゼネラリストとしての能力が求められるのだ。もちろん、世界最速の男を目指す、とか「この道ひとすじ」という生き方があってもいい。しかしどんな種目にも対応できるという柔軟な才能も、ときに重要なのではないか。とくに今の世の中は専門が細分化されすぎている。お役所の「縦割り行政」の弊害もいろいろ指摘されているこの時世。陸上競技だけでなく、あらゆる分野で「十種競技」の才能というか、ゼネラリスト的な生き方が必要とされている、そんな気がした。

ゲームも、そうだ。1つのゲームを執拗に繰り返し、そのテクニックでは誰にも負けない、という人がいてもいい。しかし毎週、毎週、新しいゲームを始め中途で終える。そういう楽しみ方があってもいいのではないか。陸上・十種競技の「デカスリート」をやりながら、そんなことを考えた。

万民を救済する菩薩様。昔の社会もゼネラリストを求めていたのかもしれない。

そもそも、この『セガサターンマガジン』のような雑誌の読者はゼネラリストだ。もし1つのゲームしかやらないなら、たくさんのゲームの情報が載っている雑誌などいらない。それとも、ゲームは1つしかしないからこそ、せめて雑誌からいろんな情報を得ようという人もいるのだろうか。

ともあれ、ぼくはゼネラリスト的な生き方が好きだ。仏像に千手観音像とか不空羂索観音像など、たくさんの手がついた菩薩像がある。その手の数ほど「いろいろなこと」ができる能力がある、という意味が込められていて、たとえば東大寺の法華堂には、たくさんの手がある像が真ん中に置かれてあったりする。仏像の世界でも「ゼネラリスト」がいちばん偉い、というわけだ。

ゲームはゲーム、原稿は原稿、と、分けて作業しなければならないぼくは、こうした仏像を眺めながら、ぼくにもたくさんの手があって、いくつものゲームを同時にしたり、ワープロを打てたらいいな、と真剣に思ったりする。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。4月はイルカと泳ぐために伊豆・御蔵島へ。さらに6月にはクジラと泳ぎにオーストラリアに行く計画も。博士は、海に還ろうとしているのだろうか!? 新刊の『森のBライフ』(マガジンハウス)が好評発売中。

布施英利サイトB

4月からスタートした博士のホームページ「サイトB」。「地球美術館」のコーナーではグレートバリアリーフの水中洞窟など、世界中の海や森の写真が見られます。博士とサイト上でおしゃべり、なんてことも可能です。興味のある方は、http://www2s.biglobe.ne.jp/˜fuse-b/b.htm まで。

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

フセ博士のイラスト／八重樫彩蔵

今週の箱崎の母的占い

4/17(金)～4/23(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「デッド オア アライブ」からレイ・ファンさん。4月23日生まれのおうし座。ストレスの溜まる今日この頃。1人で遠くの町へ出かけてリフレッシュしたらどう？　きっと調子も戻りますよ。ただ、まだ恋愛とは縁遠いようですが、健康的な魅力を持つあなたには友達やファンがいつもついているから大丈夫。

金運	買いたいもののリストを作って！
健康運	スランプはすぐに去ります。
仕事・勉強運	問題はありません。
愛情運	自分を磨きましょう。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子
女の子

男の子：パーッと何もかも投げ出したくなってしまいそうですね。でも、たまにはいいんじゃないですか？　ただ、部屋を汚したら片付けてね。

女の子：金銭的に恵まれる1週間。買い物運もいいようなので、予算内でも1品買えるかもね。手紙や電話がいい知らせを運んでくれます。

この後待ち受けているイベントに向けて、今週は少しセーブ運転しましょう。身体の細かい部分までチェックをしてみて！　意外とちょっとしたことが原因だったりするんですよね。

幸運の鍵はボルドー、体重計、明るい場所にいること。計算するとなぜか数字が合いません。なんとか誤差が大きくならないうちに対処を！

おうし座 4/21→5/21

男の子
女の子

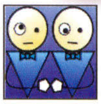
男の子：同窓会や昔の集まりのお知らせが来ていたら時間を作って出かけてみましょう。きっといい思い出ができますよ。もしかすると……。

女の子：あまり人の話を信用しないように。特にその人の評判などは自分で確かめて。あなたとその人をくっつけたくないってことかもよ。

この時期、なぜか気持ちが高揚してきます。あなたは、きっとパーティーなど人や情報がたくさん集まる場所で活躍するでしょう。ふと目があった人と意気投合することも……。

幸運の鍵は明るい青、白紙の紙、身だしなみをしっかりすること。門限、約束の時間は守りましょう。あなたの信用が決まっちゃいますよ。

ふたご座 5/22→6/21

男の子 
女の子

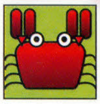
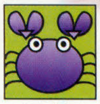
男の子：何かとの別れを覚悟してください。悲しい時は思いっきり泣いてもちっともおかしいことはないのです。別れこそ、何かが生まれます。

女の子：思い切って今の場所から離れてみてはどうですか。このままそこにいても変化は望めないことはあなたが一番よくわかっているはず。

今週は何事も十分注意を払っていきましょう。先週からの影響が残っているので、あなたの周りで良くないことがいろいろと起ってくる気配があります。考えられる限りの手を尽くして！

幸運の鍵は赤紫、ボール、連絡を密に取ること。あなたさえしっかりしていれば、問題をやり過ごすことも可能なのですから。

かに座 6/22→7/22

男の子 
女の子 

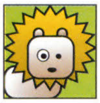
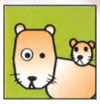
男の子：近い将来にクリアできそうな、現実的な目標を作りましょう。ゴロゴロしていても、しょうがないのですから。週刊誌の懸賞が吉。

女の子：あなたの心を奪うようなモノが突然現れそう。運命さえ感じるそれにあなたも最初のうちは戸惑いますが、徐々に夢中になってきます。

何となくさぼり癖がついてしまったあなた。このままゴールデンウイークに突入してしまうと、今度は休みボケ!?……なんてことに……。そうならないように、ちゃんと気を引き締めて！

幸運の鍵は銀、ココア、部屋の空気を入れ換えること。刺激が欲しいと嘆く人は、午前中にいいことありそう。何か大きな事件が発生!?

しし座 7/23→8/22

男の子 
女の子 

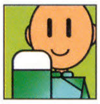
男の子：まだ何とかなります。運気はそれほど悪くないのですが、あなたに不幸を呼び寄せようとしている魔物が出現。退治しちゃいましょう。

女の子：この星座は男女ともに見えない敵と戦わなくてはならないようですね。ポイントは決して弱気にならないこと。敵は退散するでしょう。

週中ごろから調子が出てきます。趣味に使う時間が多そうですが、仕事や勉強などとの時間のバランスをよく考えないと、後で自分が辛くなるだけですよ。夜遊びもほどほどにね。

幸運の鍵は赤、ラジオ、夕方から陽が昇るまでの時間。仲のいい友達とどこかに行くのが吉。おしゃべりをたくさんして、ストレス発散して！

おとめ座 8/23→9/23

男の子 
女の子

男の子：相手の気持ちを確かめるように。そうだろうというウワサを信じて喜んでいるのはいいけれど、もし違っていたらどうするんですか？

女の子：恋愛運が急上昇。今はあなたにとって恋の季節。積極的にアタックしてみては？　その気がなくとも周りがそうさせてくれないかも。

少しだけ我慢すれば、いいことが待ってます。あなたもそう思えば、きっと耐えられるはずですよね。とにかく、あまり神経質にならないこと。何事もやんわりと受け止めていきましょう。

幸運の鍵は白、シャワー、硬貨なもの。夜よりも昼、星よりも太陽を選ぶことです。明るいところを目指せば、間違いはないはずです。

てんびん座 9/24→10/23

男の子
女の子

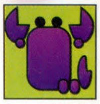
男の子：すごくいい仲間だと思った人が豹変。あなたと恋のライバルだったようです。今は何を言ってもむだ。時間が経つのを待つことですね。

女の子：この戦いに勝ち目はありません。もっと味方をつけるか、物量を増やすかしなくてはいけません。きついことには変わりありませんが。

今週は勉強や仕事に力を注ぐべき時期でしょうね。ここで蓄えられた力が来週以降に、一気に発揮されていきます。あなたを惑わす甘い声にも耐え、目指すは一番星ですよ。

幸運の鍵は紺、お弁当、軽快に走ること。いつも、幸運はあなたの横にいてくれるのです。それに飛び乗れるかは、そうあなた次第ですよ。

さそり座 10/24→11/22

男の子
女の子 

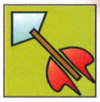
男の子：ようやく安定してきましたね。今ならちょっと休憩してもいいでしょう。その間にいろいろな情報が入ってくるので分析をしてみて！

女の子：ひょんなことから逆恨みをされてしまいそう。誤解を解こうにも相手さえはっきりしません。とりあえず周りの理解を得ましょう。

まずはエネルギーの無駄遣いに気をつけること。そして、出かける時はお金は小銭を用意して！　お札をくずすとあっという間になくなってしまいますよ。賭事もお金を減らす要因です。

幸運の鍵は茶色、鋭い刃物、身体に縛りつけるような感じ。この時期、あなたの健康運が低下しています。特に、頭の痛みに注意してね。

いて座 11/23→12/21

男の子
女の子 

男の子：あなた自身の恋愛運は好調ですが、今週は一緒にいる相手によって大幅に変わってきます。あなたが気を遣ってあげれば、きっと大丈夫。

女の子：同じところをぐるぐる回っているような気がしませんか？　一度立ち止まって辺りを見回してください。抜け道は意外なところに……。

どちらかと言えば、"ついていない"週のようですね。いろいろなことを頼まれてしまい、自分の時間が取れなさそう。恋人がいる人はデートのキャンセルの言い訳を考えておいてね。

幸運の鍵は緑、携帯電話（PHS）、心を込めた贈り物。誰かのお祝いを忘れていませんか？　ちょっと時間が経っても送ってみたらどう？

やぎ座 12/22→1/20

男の子
女の子

男の子：いつまでも悩んでいるなんて、あなたらしくありませんね。当たって砕けろ、砕けたら何度でもやり直せるはずです。がんばれ！

女の子：あなたを押し上げようとしてくれている力に逆らう必要がどこにあるのでしょうか？　自分だけではどうにもならないなら甘えてみて。

恋の病につける薬はありません。それに、他人を通すとこの恋は実ることはないでしょう。地道な努力が大切なのですよ。体力面はバッチリなので、何かしたい時は身体を使いましょう。

幸運の鍵はサーモンピンク、楽器、まっすぐな道を歩くこと。1回、選択をしなくてはならない時があるでしょうね。その時はよく考えて！

みずがめ座 1/21→2/18

男の子
女の子

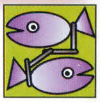
男の子：一進一退の状況が続きます。それでも進まないよりはマシなので、がんばっていくしかありませんね。止まると後退してしまいます。

女の子：ちょっと期待していた人には厳しい結果になってしまうようです。でも、これも1つの経験としてしっかり記憶しておきましょう。

当分は自分の手の中のモノで我慢したほうがいいようですね。むやみに広げると、後々面倒なことになってしまう危険性あり。情報が知りたければ、友達の情報網を利用しましょう。

幸運の鍵はオレンジ、勉強、柔らかいもの。楽しいことはたくさんありそうなので、疲れを明日に残さないように。楽しまなきゃ損ですよ。

うお座 2/19→3/20

男の子 
女の子

男の子：身体の調子が今ひとつ。特に上半身に痛みが出そう。できるだけ早めに医者に行くことをお勧めします。ケガをした人は化膿に注意！

女の子：優しいあの人に、ついふらふらっといってしまうのは女の性？　なんてことでごまかさないでね。相手にはその気がないかもよ。

必要なものとそうでないものの区別をつけてみましょう。手際の悪さに、周りから苦情が集まってきてしまいそう……。入らなくなった物は、必ず捨てる前にもう一度確認をして！

幸運の鍵は群青色、電卓、1つひとつ区切ってあるもの。買い物は慎重に品定めをして。そうしないと、損してしまうかもしれませんよ。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

©TECMO,LTD.1996,1997

読者投稿サターン㊙
テクニック・コーナー
裏技の極（きわみ）

花よりゲーム!? 今週も熱い裏技満載！

裏技の極	初段	サターンソフト２本
裏技の極	一級	サターンソフト１本
裏技の極	二級	図書券3,000円分
裏技の極	三級	図書券2,000円分

初段 アルカナ　ストライクス（タカラ）
今、明らかにされる未公開パスワード！

編集部提供

オッス！ 今週１発目は、流行のトレーディングカードを題材にしたこのソフトから、特ダネ情報をお送りするぜ。手に入れると、ゲームを有利に進めることができるようになるレアカード。それを簡単に入手できるパスワードが、判明したのだ。カードの枚数は全部で14枚。グランの国ペトラに住むウォフ・マナフに会い、これらのパスワードを合い言葉として告げると、それに準じたカードを手に入れることができるんだぜ。これでコレクションも完成するはず。

ポイント

右記のパスワードを入力する

No.	カード名	パスワード	用　　途
1	バードマン	たたかいのツバサ	１周目のエアの扉用
2	ツチノコ	つかまるもんか！	なかなか捕まらない
3	インチェンジ	オバケはこわい	インとギアは隠しダンジョンのため、行かないと手に入らない。(コレクションの完成)
4	ギアチェンジ	でんしのようさい	
5	メタチェンジ	ちけいのきわめ	
6	レアマイトカード(アグア)	せいめいのアグア	デッキ戦略の幅を広げる
7	レアマイトカード(グラン)	まもりのグラン	
8	レアマイトカード(エア)	はやてのエア	
9	レアマイトカード(フレイ)	こぶしのフレイ	
10	ピクシー	しょうじょのハネ	３周目のエアの扉用
11	デッカー(マインドブレーク付)	ケーブルのせんし	最初からメタのスキルを持つ、お徳用モンスター
12	R-144BPS(パニックレイ付)	モデムせつぞく	
13	のろいへいし(タイムクエイク付)	ウンのないオトコ	
14	キャプチャー	REDzone	REDホームページのプレゼント用

初段 アルカナ　ストライクス（タカラ）
戦闘を有利に進められるパスワード

編集部提供

今週２本目の裏技も、このソフトから。これらのカードを手に入れれば、かなり戦闘を有利に進められるはずだ。入手方法は、下のパスワードを入力するだけ。どうしてもクリアできない人、もしくは一度ゲームをクリアしてしまった人にオススメな裏技だ。ぜひ試してくれよな。

ポイント

下記のパスワードを入力する

No.	カード名	パスワード	用　途
1	プチドラゴン	RED	クリアした人はわかると思うが、モンスター内で最強となる
2	メタマイトカード	TRIUMPH！	購入するにも高すぎるし、登場する数も少ない
3	メタアルカナカード	5－1＋2＝0？	コレクションの完成

一級 湾岸トライアルLOVE（ビクター／パックインソフト）
レースを優位に進められる

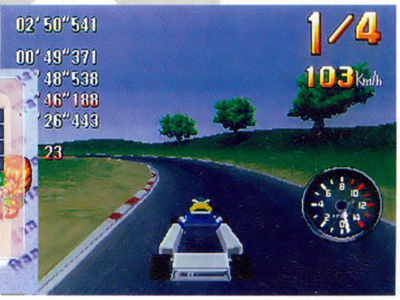
東京都／田中只臣

ラストは先週、数々のコマンドを紹介したこのソフトから。中学生編、高校生編どちらでもいいからあだ名に「だるまさん」と入力してみよう。するとレースに出場する敵の車が遅くなり、簡単に１位を獲得できるぜ。

コマンド

あだ名に「だるまさん」と入力する

このコマンドは中学生編、高校生編のどちらでも使用する事ができるぞ。



このコマンドさえあれば、コースアウトしない限り１位を取る事ができるはず。

はみ出し情報

今週の「アルカナ」パスワード集は、君の役に立っただろうか？ これさえあれば、すべてのカードをコンプリートすることができるはず。また、このコーナーでは最新のソフトの裏技を随時募集している。裏技を発見した読者は大急ぎで編集部まで送ってくれ。待ってるからな！

裏技大募集中

「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

4月17日～4月23日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●とど ●稲垣美緒 ●出口かおり ●REI ●TAD

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●大友順 ●いしぱん ●佐藤優 ●電波亩年

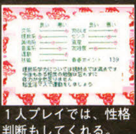
ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●TETSU ●MAN次郎 ●かなめ ●サマライ旗野

ゲームで青春

4月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.66

●キッド
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（ボードゲーム）
●バックアップあり
●1～4人用（対戦）
●マルチターミナル6対応



1人プレイでは、性格判断もしてくれる。

第2の人生を楽しもう?
青春をどれだけ楽しんだかを競うという、ちょっと変わったボードゲーム。

Vol.11 131Pへ

「人生ゲーム」が好きなら

ルーレット方式ではないので、進めるマス数はわりと自分で調整できる。偶然性が低いぶん、どのマスを選んで何をするかに性格が出ちゃうよ。1人モードも性格診断ができて楽しいけど、やっぱり友達何人かで集まって、お互いの行動にツッコミを入れながら（←ここポイント）やると盛り上がると思う。操作系は良好。セーブが一瞬にして終わるのに感動した。難をいえば、大勢いる友達のプロフィールを参照できる機会が限られるところ。何かアクションを起こそうとしても、名前だけじゃ誰が誰だかわかんないよ。（とど） **7**

ボードゲームの新機軸

サイコロを転がして、お金を貯めてゴール……。今までのボードゲームって、そんなノリのモノが多かったけど、コレはそんなお約束のシステムを採用しなかったことで、新しい面白さを見出すことに成功している。サイコロがないことで、運任せの部分がなくなり、任意にコマを進められるのがいい。そのうえ、幼稚園から社会人までを、好きなように生活していけるので、1人でプレイしていても十分楽しめる。とにかく、「青春を謳歌する」ために、ゲーム上に要約された青春時代は、現実味があって完成度が高い。（大友） **8**

イベントが面白ければ……

サイコロなどで進める数を決めるのではなく、表示された中から好きな数字を選んで、ある程度自由にマスを移動できるのは画期的！ マスに止まったときもイベント以外は行動を自分で決められ、パラメータを自由に伸ばせるのもいい感じ。買い物やバイト、クラブ活動など選択できる項目も細かいし。でも、イベントのセンスが独りよがりっぽくて寒い。イベントへのワクワク感が少ないないから、せっかくの選択肢も作業的になっちゃう。1人用でクリア時の性格判断なんかも良いアイデアだったのに。惜しいなぁ。（サマライ） **5**

ガングリフォンII

4月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.33

●ゲーム アーツ／ESP
●6,800円（全年齢推奨）
●SHT（3Dシューティング）
●バックアップあり
●1～4人用（対戦）
●ツインスティック、ミッションスティック、対戦ケーブル対応
／対戦ケーブル同梱版（8,000円）

通信ケーブルでの対戦プレイも見逃せない。

新たな任務を遂行せよ!
奥行きある世界観、リアルな作りに定評のある3Dロボットシューティングに続編が登場。

Vol.13 142Pへ

マシンの操縦ができる!

ビジュアルだけいったら、好みはあるけど、「1」のほうがいいかな。オープニングとかね。でも、ツインスティックが使えるのはうれしい！ マシンを操縦してるなぁって感覚が◎。通信ケーブルを使って対戦できるようになったのもいいですね。あと、リプレイモードが楽しい。うまく操作できないもんだから、後から第三者の視点で見ると笑えるんだもん。むろん、操縦のうまい人のリプレイを見れば戦いの参考になると思います。効果音は相変わらず重厚。ただし、操縦はマジで難しいので、ある程度覚悟を持って挑まないとツラいかも。（美緒） **7**

戦場の熱い風を感じる

僕の憧れる世界がそこにあった。前作から引き継がれた、緻密でハードな世界観と、数々の兵器。そして戦い……。シナリオモードはシリアスで、いくつものシビアなミッションが待ち受けている。難易度が前作よりも増した感があり、ファーストミッションから敵の物量作戦に悩まされる。複雑な操作に慣れるまでは厳しいかもしれないが、まぁ、それも歯ごたえだと思えば問題ないはず。今作の目玉である通信対戦も失禁するほどカッコイイ。特に、主力メカHIGH-MACSの複座制が熱い。対戦方式は賛否両論分かれそうだけど。（いしぱん） **8**

限定ユーザー向けなんスかねェ

相変わらず凝りまくった演出と舞台設定には感心させられる。もう1台のサターンとソフトといった環境を揃えるかどうかは別として、ライブモニターの存在も、家庭用では考えられなかった要素だ。しかし、オレにとっての最大のネックはオペレーション。スロットルを使っての移動はどう頑張っても馴染むことができなかった（やたらと壁に引っかかってしまうのだ）。リアル指向に走るのもいいが、もう少し一般向けに改善する方向もあるとは思うのだが。通信対戦はなかなか熱くなれるが、攻守入れ替わり制のルールがチョイとややこしい。（TETSU） **7**

レビュアーのコ・ノ・ミ
このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

TETSU
今週から「街の掲示板」コーナーが始まりました。「街」好きな人、ハガキください。ゲームはオラ・タンでグリス・ボックをしてまする。

MAN次郎
最近はTVゲーム以外のゲームが楽しい。カン蹴り、色鬼、相撲、チャンバラ、「バーチャ3」。体を動かしまくりた～い!!

REI
デスクトップPCを買ったはいいが、いかんせん使いこなしていない。HTMLを勉強して、ホームページを立ち上げようかな。

いしぱん
原稿を書いてたら眠っちゃって、夢を見た。目が覚めたら夢の中のセリフが書き込まれていた。正直いって驚いた。（マジ）

かなめ
「サクラ大戦2」を思いっきりプレイしたいけど、時間がない……。とりあえず1人はクリアしたんだけどね。あと何人だ？

出口かおり
リアルたまごっち（子育て）を保育園にまかせ、ひたすら「サクラ大戦2」に励む今日この頃。1日4時間程しかできないけど。

©1998 KID ©1998 GAME ARTS／ESP

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ / 担当ライターズ / ゲストライターズ

ツアーパーティー　卒業旅行にいこう

4月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.33

●タカラ
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG+TAB（シミュレーションボードゲーム）
●バックアップあり
●1～4人用（対戦）
●マルチターミナル6対応

卒業旅行で思い出作ろう

ボードゲームと恋愛シミュレーションが合体。男女問わず、恋愛、友情で盛り上がろう！

果たして、彼女（または彼）の気持ちは？

Vol.8　130Pへ

男も女も愛があれば……

「人生ゲーム」を縮小して恋愛要素を盛り込んだって印象。キャラはなかなか魅力的だし、彼（または彼女）を落とす面白さはあるんだけど、結局のところ狙いを定めて追っかけまくればいいという単純なところもある。でも親密な人が何人いるかっていう遊び人度(!?)が1位を決めてるってとこあるしなぁ。1泊2泊じゃ落とせないし、やるからには全員クリアしたいじゃない。多人数プレイもいいけど、1人でハマりそう。余談だけどこのゲームでは性別はあまり意味がないようなので倒錯的な愛も楽しめます。（かおり）

7

ボードゲームと割り切れ

恋愛シミュレーションとして評価すると、点数はこの半分くらい。気持ちの微妙な描写が全然ないし、結果は偶然性に左右されるし。でも、桃鉄みたいなボードゲームとしてとらえればすごく面白い。マジな恋愛じゃなくて、恋愛のシチュエーションを使ったギャグ系ゲーム。相手構わず（男同士でも女同士でも）ラブラブになれちゃうし、みんなで笑いながらやれば盛り上がれるんじゃ（桃鉄同様、アツくなるとケンカになるかも）。かわいい＆カッコいいくせに設定がヘンなヤツも出てくるし。私は大好き。（とど）

8

誰でも愛せる

卒業旅行の旅先で出会いを求め、最後に告白をして、旅の思い出を作るのを目的としたボードゲームというのはとても目新しい。小生が驚いた点は、ゲーム終了時に、同性と異性、どっちでも口説くことができること。偏った遊び方ができそう!?　ただ、対戦時のかけひきが薄く、どの場所からでもライバルにカード攻撃ができるというう、若干面白味に欠ける点もある。おじゃまキャラをライバルにけしかけるなど、もう少しいろいろな駆け引きがあればさらに対戦が面白くなったのでは？　嫌いじゃないだけに残念だな。（MAN次郎）

4

スーパーロボット大戦F～完結編～

4月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 9.33

●バンプレスト
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG+RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用

完結編、堂々の登場！

アニメ、ゲームファン両者から熱い支持のあるF。7カ月の沈黙を破って、ついに完結！

完結編は、さらにボリュームアップ!!

Vol.13　18Pへ

よりハマるなら「F」から！

「F」をプレイ済みの人には「お待たせ」って感じ。いきなり「完結編」に用意されているデータでプレイし始めると、手持ちの資金が少ないし、何よりも「F」で苦労して育てた（改造した）ユニットに比べて、やっぱり感情移入しにくい。ただ、改造されていないので、「F」でお金の使い方を後悔している人はこちらを選ぶのもアリかと（苦労はしそうだけど）。あと「F」の時よりも、パイロットが成長しているためかもしれないけど、敵を倒しやすくなった気がする。そして何といってもDVEが増えているのがうれしい。コレが熱い！（TAD）

10

ボリュームたっぷり！

新作が出るたびに、確実にプレイアビリティが向上している『スパロボ』シリーズ。もちろん今回も細部を改良している。たとえば反撃時、武器選択後カーソルが自動的に反撃開始に移る。ちょっとしたことだが、その快適さに驚くはず。それに加えて、イデオンやガンバスターといった新ユニットの参戦、10段階改造、いつまでたっても終わらないシナリオ（ほめてます）と、楽しめる要素もたっぷり。シリーズのファンには自信を持ってすすめられるデキだ。『スパロボ』未体験という人は、「F」と一緒に購入してみては？（佐藤）

9

シリーズ最高傑作！

シナリオやイベントがボリュームアップしたぶんだけ、かなりマニアックになったものの、移動可能範囲や攻撃可能範囲が見やすく表示されるなど、システムに細かい改良が加えられていて、より快適に遊べるようになっている。イデオンゲージをはじめとした特殊システムも、原作のイメージを損なわずにうまく作られているので安心。ただ、「完結編」から始めようとする人へのフォローが、プロローグでの文章だけなのは少し不親切。「F」のハイライトシーンを織り交ぜた説明パートがあっても良かったと思うが。（かなめ）

9

ひみつ戦隊メタモルV

4月23日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 8.0

●毎日コミュニケーションズ
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用

5人の力を1つに！

テレビアニメ感覚のストーリー展開が楽しい、ニュージャンルアドベンチャーゲーム。

対応によってストーリーが変化するALIS搭載。

Vol.13　158Pへ

このノリ、わかるかな～

イマドキのお子様も、戦隊ものとか好きなのかなー。子供の頃に見た、戦隊ものや特撮ヒーローものノリをそのまま女の子たちに当てはめた、パロディみたいな作品だね。ゲームシステムで面白いのは、その場でキャラの感情を自分で決められる「ALIS」と、超必殺技をキーワードを組み合わせて作るというもの。ALISは時間が経つと、直前に選んだ感情と同じものになってしまうのはちょっと残念。ストーリーの節目で必ずセーブできるのはいいけどね。あと、25歳以上の人でないとノリが理解できないかも。（REI）

7

決めゼリフが最高！

プレイしていてこれだけハッピーな気分になれたのは久々。キャラクターの掛け合いの妙や、気の利いたセリフ回しなど、遠藤ワールドとでも呼ぶべき演出の冴えが心地良い。感情入力システムALISのおかげで、ありふれたデジコミではなく、インタラクティブアニメとして楽しむことができた。ゲーマーよりもアニメファンにオススメしたい作品だと思う。全6話のストーリーは気がつくと終わっているが、分岐とキーワード探しの攻略要素でリプレイする楽しみもある。子供心を忘れていない大人なら、最高にハッピーになれるだろう。（電波）

9

コテコテだけど内容はバッチリ

カワイイキャラクターに重厚なシナリオもさることながら、ボス戦で重要になってくるキーワード集め、シナリオ分岐に左右される会話時の感情選択が楽しい。登場キャラクターも多く、それぞれのキャラクターが持つ表情のパターンも豊かなので、遊んでいるという実感が持てる。アドベンチャーゲームだと特に気になるロード時間も、イラスト等の演出で退屈しないし、セーブポイントがたくさんあるのも非常に便利。一連のノリがわからないとツラいだろうけど、友達とあーだこーだ言いながらプレイするのもよさげ。（MAN次郎）

8

©TAKARA CO.,LTD.1998　©葦プロ　©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京　©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京　©創通エージェンシー・サンライズ　©ダイナミック企画
©東映　©BAIDAI・VICTOR・GAINAX　©BANPRESTO 1998　©毎日コミュニケーションズ 1998　©フェイクラフト

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

今号の怒涛の巻頭62ページ「スーパーロボット大戦F～完結編～」大特集に引き続き、次号も大増ページでスパロボ特集第２弾54ページを大敢行！　サターンの話題作をじっくり楽しめるゴールデンウイークを控えた４月24日売りサタマガ５月８·15日合併号にご期待ください！

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　福田知恵子　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力**　ヘッドルーム（河野直之　高橋祐介　野本由起　斎藤阿都武）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　ベルスタッフ（久本希世史）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　上野俊一　三宅裕丈　藤林豊典　田代泰之　伊藤政明／ライター　佐々木功一　戸塚義一　折原光治　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　作山哲広　まさ政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　たか・ぴー　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　岩片　翼　Ron Demand（酒井裕晶）　緒形光哲　金万義博　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　近藤謙太　高橋実弥子　横田宗篤　青木留吉　出口裕子　箕浦光祥　大友　順　岡野英行　荒木由紀枝　渡辺淳子／レイアウト　村田雅英　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　川野辺順子　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　とりぴっと（並木美智子）／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／イラスト　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　三共社／DTP　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　辻順一　峯尾咲紀子　青木香織　森脇有香／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山明徳／印刷　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン５月８·15日合併号は

４月24日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは

03·5642·8185

平日の午後４時から６時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

４月３日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
石川県・広田智典、山形県・川田智弥、広島県・井口友孝、愛知県・千葉直幸、香川県・忍田文義、神奈川県・高橋力、大阪府・樋口康利、島根県・志賀達利、山梨県・蒲生奈津子、福岡県・三谷和己、東京都・巽純一、京都府・安田勝利、群馬県・榎本久仁子、福島県・柴山浩伸、鳥取県・内田笙子、茨城県・遠藤一希、福井県・永野蓉子、佐賀県・大内賢治、兵庫県・馬場晋一、奈良県・浜口郷士

②「Pia♡キャロットへようこそ!!」店頭デモ用ソフト（３名）
静岡県・剱持直樹、神奈川県・蜂谷詠子、青森県・石橋建彦

③「バーニングレンジャー」声優サイン色紙（１名）
茨城県・山田玲子

④「ウィンターヒート」Tシャツ（３名）
北海道・表賢二、東京都・鈴木陽子、岩手県・藤原薫

⑤アスキー手ぬぐい（５名）
埼玉県・高坂克美、愛知県・丹羽晋治、富山県・長峰宏徳、新潟県・倉茂知恵子、千葉県・常盤祐介

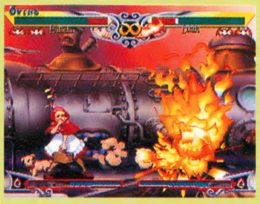
注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは５月１日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.16の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から２カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）



1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年５月１日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「フレンズ～青春の輝き～」マウスパッド●3名

提供：NECインターチャネル

３人の水着姿にドッキドキ!?　パソコンを使う人には必需品（!?）のマウスパッドをプレゼントしちゃうぞ！

3 NECインターチャネル ペーパーバッグ●10名

非売品／提供：NECインターチャネル

ゲームショウで配布された紙袋。「ブラック／マトリクス」と「フェイバリット・ディア」のイラストが表裏に入っているぞ。

4「全国制服美少女グランプリ ファインドラブ」ポスター●5名

非売品／提供：ダイキ

アーケード版宣伝用に作られたポスターなのだ。ゲームセンターなどで見かけた人もいるかな？

5「英雄志願 GAL Act Heroism」ソフト●3名

発売中／提供：マイクロキャビン

半人前の冒険者達をリッパな英雄に育てあげよう。どんな冒険が彼女達を待っているのか!?

©1998 SOFTBANK CORP.　本誌からの無断転載を禁じます。

格闘技シミュレータ SAVAKI(サバキ)

ムエタイ

ムエタイの跳び膝蹴りの瞬間。
高く飛び上がって、相手の上段に対しても膝で攻撃をしている。ムエタイの技は全て肘、膝に繋げて相手を倒すことを狙っている。

テコンドー

テコンドーの跳び後ろ回し蹴りが決まった瞬間。
空中での後ろ回し蹴りなどは一般的な技。通常技の威力は小さいが、足技のコンビネーションが最も多く、且つ、速い。

ジークンドー

ジークンドーの2段蹴り(二段目)。
最初の蹴りは軽くジャブとして出して、二段目で相手の頭部に当てている。突然の攻撃から、一気に片付けるような戦い方をする。

空手

空手家の上段後ろ回し蹴り。
空手家の蹴りや突きは1打1打が重く威力がある。基本的な攻撃力が高いので、とにかく打たれても前進して打ち返して行く、重戦車のような戦い方をする

ボクシング

ボクサーの左フックが決まった瞬間。
ボクサーらしく、攻撃中も右手はしっかりと顔をガードしている。ボクシングには足技が無い分、手技が発達している。接近戦では最も破壊力がある。

伝統空手

伝統空手の中段正拳突きがきまったところ。
右腕を後ろに引き、腰を回転させながらまっすぐに正拳を突き出して出る。一撃の攻撃が最も威力があり、その代わりコンビネーションは遅い。

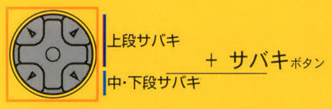
サバキ

①
連続した攻撃を受けているときに、

②
捌きボタンを押して捌く。

③
捌かれた相手は少しの間動けなくなる。

④
反撃に移って一気に逆転できる。

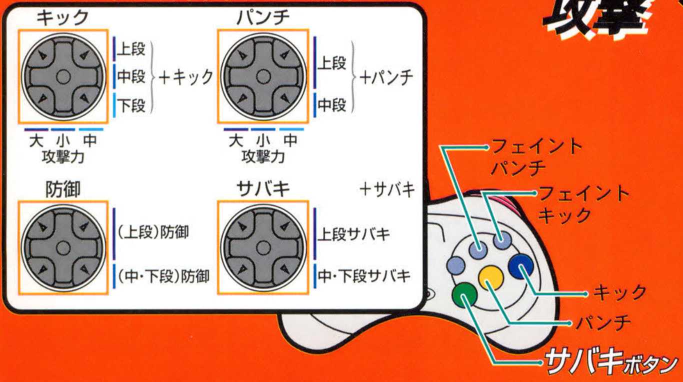


『SAVAKI』では、攻撃に上段、中段、下段攻撃がありますが、何もせずにサバキボタンを押すと、上段捌き、方向キーを下にいれてサバキボタンを押すと中段と下段の捌きになります。つまり、どんな攻撃に対しても、肩から上の攻撃か、肩から下の攻撃か、二択で判断できます。

攻撃

フェイント

ゲーム中の方向ボタンの使い方



『SAVAKI』では、キックについていえば、全ての方向キーに対して別々の蹴り技が割り振られています。これらを組み合わせることで、自由にコンビネーションを作る事ができます。
たとえば空手家を使う場合、三段階のコンビネーションが作れるので(キックだけを使った場合)、9*9*6=486、蹴り技だけで486パターンのコンビネーションが使えることになります。更にを組み合わせた場合や、捌いてからのコンビネーション、フェイントからのコンビネーション、ステップインからのコンビネーションを加えると、ほとんど無限にコンビネーションが存在することになります。これにより、思いついたコンビネーションをそのまま出すことができるようになっています。

60fpsで動作
60fps、処理落ち無しの滑らかな描写。

新しいゲーム性
攻撃に対して、サバキを出す。捌きに対して、フェイントで裏をかく。フェイントに対しては、普通に攻撃をする。『SAVAKI』では今までに無い新しいゲーム性を提供しています。

リアルタイムグーローシェーディング
グーローシェーディングはサターンでは非常に時間のかかる処理ですが、リアルな表現のために、全てのポリゴンにグーローシェーディングをつかっています。

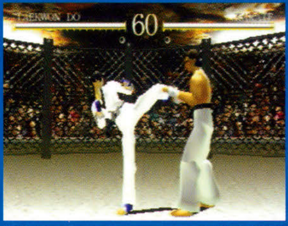
曲がるポリゴン
キャラクターの腰や太桃の付け根、膝、首等に間接のポリゴンが曲がるよう処理がされています。これはサターンの格闘ゲームでは、はじめての技術です。

コマンド技無し
コンビネーションパターンが決まっている従来の格闘技ゲームに対し、『SAVAKI』では技と技を自由に繋いで無限にコンビネーションパターンを無限に作れるので、コマンド技はありません。

モーション補間処理
コンビネーションを自由に繋げると、技と技の間のモーションが跳び跳びになってしまいます。そこでプログラムがリアルタイムに中間モーションを作って、滑らかに繋がるようにしています。

①
下段をフェイント出だし、相手の注意を下に向けさせる。

方向キーを下にいれ、フェイントキックボタン(またはサバキボタン+キックボタン)を押して、フェイントキックを出す。



②
足を戻さずに、そのまま上段攻撃。

フェイント技からのコンビネーションは、フェイントで出した足を元に戻さずに、タイムロス無しに、そのまま攻撃を繋ぐことができる。

③
すきのできている上段に見事ヒット。

フェイント技そのものには意味はありません。しかし、防御やサバキ狙いなどをしてこちらの攻撃を待っている相手などに、フェイントを入れてやることで、相手の裏をかくことができます。

フェイントにも、上段、中段、下段やパンチの上段、中段技が用意されており、相手の出方によって使い分けます。
フェイントに繋がる技も、通常の攻撃と同じで、自由に技を繋いでコンビネーションを作ることができます。

標準価格 5,400円(税抜)

好評発売中

CYNUS サイナス

Printed in Japan
T1123401050388
雑誌23401-5/1

セガサターンマガジン 1998●5月1日号●Vol.13
巻頭62ページ 発売直前総力特集第1弾! スーパーロボット大戦F〜完結編〜
1998年5月1日発行（毎週金曜日発行）第14巻13号通巻214号 発行人・岡崎 眞 編集人・前田 徹 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
特別定価380円
本体362円
SOFT BANK